
2/06 bis 4/06
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
AUSGABE 3
€ 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60
MOBILE GAMER
35 SPIELE GETESTET
87 Neuheiten für PSP, DS & GBA
SPIELE VORSCHAU 2006
Splinter Cell Essentials
Juiced Eliminator • Worms
Metal Gear Acid 2
Tetris • Killzone
PSP • 15 Spieletests
Out Run 2006 • Mega Man X
Prince of Persia • Lemmings
Exit • FIFA Street 2
DS • 14 Spieletests
Rub Rabbits • Super Monkey Ball
Frogger • Trauma Center
Phoenix Wright • Viewtiful Joe
KEY OF HEAVEN
BREATH OF FIRE 3
• Rollenspiel-Duo für PSP im Test
• Großer Player's Guide zu Key of Heaven
RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE
Schon getestet: Exklusiver Handheld-Horror
4 196933 403301 04
Viren-Alarm
PSP und DS in Gefahr: Wir klären auf!
MARIO & LUIGI
Test: 91 Punkte für das zauberhafte DS-Abenteuer • Tipps: 3 Seiten geheime Endgegner-Taktiken

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

Blick in die Zukunft>>

Nicht verzagen – *Mobile Gamer* fragen! Wir haben 87 spannende Handheld-Neuheiten des Jahres 2006 aufgestöbert. Lasst Euch begeistern!

Wir lieben Klassiker. Wir spielen natürlich die aktuellen Neuheiten. Aber nicht zuletzt interessiert uns, was in den nächsten Monaten erscheint. Also haben wir uns bei den Herstellern umgehört, welche Titel sie für das Spielejahr 2006 im Köcher haben. Dabei sind wir erwartungsgemäß auf jede Menge PSP- und DS-Projekte gestoßen, aber auch ein paar Game-Boy-Überraschungen wurden zu Tage gefördert. Alle Infos findet Ihr ab Seite 12 – ordentlich sortiert nach Spielgenres.

Vorfreude ist eine feine Sache, aber wir haben ein gutes Dutzend Gründe, auch über das Hier und Jetzt zu frohlocken. So viele empfehlenswerte Spiele erscheinen nämlich dieser Tage für PSP, Nintendo DS und Game Boy. Wie unser prall gefüllter Testteil belegt, kommen PSP- und DS-Besitzer voll auf ihre Kosten. So gibt's für Sony-Sympathisanten reichlich Rollenspiel- und Rennspiel-Nachschub, auch "Lemmings", "Mega Man" und "Frogger" sind endlich da. Fast noch mehr Qualitätstitel schütteln Nintendo & Co. aus dem DS-Arm: ein neues "Mario"-Abenteuer, pfiffige Spiele-Innovationen aus Japan ("Phoenix Wright" und "Trauma Center") oder Segas Geschicklichkeits-Updates "Monkey Ball" und "Rub Rabbits" – noch nie hatten Handheld-Spieler soviel Auswahl an lohnenswerter Software.

Zum Schluss noch ein Hinweis für Neu-Leser: Dies ist bereits die dritte Ausgabe der *Mobile Gamer*, Deutschlands einzigem Spielemagazin für alle Formen tragbaren Unterhaltung. Wenn Ihr die **ERSTEN BEIDEN NUMMERN** verpasst habt, könnt Ihr auf Seite 69 nachbestellen.



Aller guten Dinge sind drei: Die ersten beiden Ausgaben der *Mobile Gamer* könnt Ihr auf Seite 69 nachbestellen.

Freudige Frühlingsgefühle wünschen
Eure *Mobile Gamer*

Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Nokia verlosen wir drei silberne Sondereditionen des N-Gage mit jeweils zwei Spielen – im Gesamtwert von über 600 Euro. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst Ihr folgende Frage via Postkarte beantworten.

Wie heißt der aktuelle Flipper für das N-Gage?

Einsendeschluss ist der 20. Mai 2006, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte schickt Ihr bitte an: Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer* Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

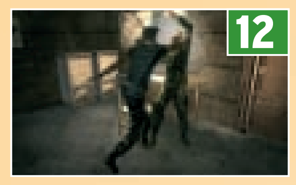




FEATURE >>

PREVIEW >> 11





Inhalt Ausgabe 3

SPIELE-TEST >> 24

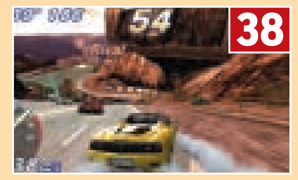
RUBRIKEN >>



58-62 25 Module, die man haben sollte: Die besten Denkspiele – Knobeleien, Simulationen und strategische Herausforderungen.

SERVICE >> 63

MULTIMEDIA >> 81



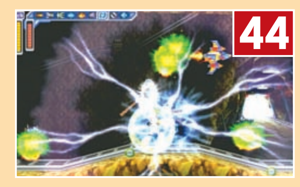
Out Run 2006



Gottlieb Pinball Classics



Frogger Helmet Chaos



Mega Man X

> Titelthemen

News >>



Die "Silent Hill Experience" lockt mit interaktivem Comic, Soundtrack und interessantem Making-Of-Material.

Software

Multimedia-Abenteuer dank UMD

Konami veröffentlicht zwei Multimedia-Experimente für die PSP: "Silent Hill Experience" und "Metal Gear Solid: Digital Comic" richten sich an Fans der langlebigen Spiele-Serien.

Die PSP ist vielfältig, das wissen wir alle. So gibt es auf UMD bislang Spiele, Filme und Musik. Konami bereichert die Mini-DVD nun mit innovativen Inhalten. Zu den beiden Erfolgsmarken "Silent Hill" und "Metal Gear" bereiten die Japaner ein Potpourri an Features vor, das vor allem Fans der Serien ansprechen soll. So hat "Metal Gear"-Erfinder Hideo Kojimi persönlich die Aufsicht über den digitalen Comic, der bekannte Bilder und Schauplätze mit 3D-Animationen und -Zooms, Soundeffekten und Musik zum Leben erweckt. Die Zeichnungen stammen von dem australischen Comic-Künstler Ashley Wood, der u.a. an "Spawn" mitgearbeitet hat. Auf der "Silent Hill"-Disc findet Ihr neben einem Comic Interviews mit Entwickler-Größen, den Spiele-Soundtrack (Best-Of der vier Episoden) und Infos zum kommenden Kinofilm.

Wann die beiden Multimedia-Experimente erscheinen und was sie kosten, steht noch nicht fest. Wir sind gespannt, wie lange man damit Spaß hat und welche Goodies Konami sonst noch draufpackt. Sicher ist nur, dass sich kein 'echtes' Spiel auf die Disc verirrt.



Silent Hill Experience

- Soundtrack mit 20 Tracks
- Interview mit Komponist Yamaoka
- interaktiver Comic mit 6 Kapiteln à 15 Minuten
- Interview mit dem Regisseur des Kinofilms
- Termin: 2. Quartal (geplant)

Metal Gear Solid: Digital Comic

- interaktiver Comic mit Soundeffekten, Animationen und Musik
- Zoomen mit dem Analog-Stick
- Artwork von "Spawn"-Zeichner Ashley Wood
- Termin: 2. Quartal (geplant)





Der "Metal Gear Solid: Digital Comic" ist kein Spiel, sondern eine interaktive Reise in die Welt von Solid Snake.



Hardware



Ähnlich wie beim Game Boy Advance, als Nintendo nach geraumer Zeit die schickere und praktischere SP-Variante nachschob, steht dieses Jahr ein DS-Update an. In Japan wurde der "DS Lite" bereits vorgestellt und erscheint im März. Das neue Modell ist in Fernost ein bisschen teurer, aber vor allem kleiner und leichter als das Original. So wiegt die Lite-Version 218 statt 275 Gramm und ist in allen Dimensionen kompakter – die neuen Abmessungen lauten 133x74x22 mm (BxHxT). Außerdem lässt sich die Helligkeit der Bildschirme nun in vier Stufen regeln.

Diesen Umständen verdankt das Update übrigens auch seinen Namen "Lite", der sich wohl aus "light" (leicht) und "bright" (hell) ergeben hat. Natürlich spielt der DS Lite weiterhin GBA-Module. Dafür wurde die Position der Start- und Select-Tasten geändert; sie befinden sich nun unter den vier Feuerknöpfen rechter Hand.

DS wird kompakter

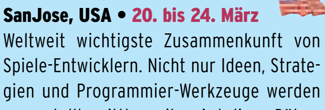
Auch das Mikrophon hat sich bewegt: Es ist jetzt zwischen den beiden Bildschirmen und nicht mehr unter dem Touchscreen.

In Japan kommt der DS Lite gleich in drei Farbvarianten auf den Markt. Für Deutschland hat Nintendo bestätigt, dass der DS-Lite 2006 erscheint, konnte aber noch keinen genauen Termin nennen. Auch ein Preis steht noch nicht fest. Wir rechnen mit einer Einführung zur Jahresmitte und glauben, dass sich der Preis von rund 130 Euro nicht ändern wird.

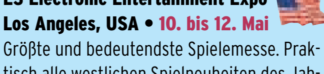
Der neue "DS Lite" ist etwas kompakter und leichter. Auch die Anordnung mancher Tasten wurde optimiert.

Nintendo DS:	alt	neu
Gewicht:	275g	218g
Abmessungen (BxHxT):	149x85x29 mm	133x74x22 mm
Mikrophon:	ganz unten	mittig
Start- und Select-Tasten:	rechts oben	rechts unten
Bildschirm-Helligkeit:	nicht regelbar	in 4 Stufen regelbar

Messe-Termine



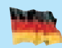
Game Developers Conference
SanJose, USA • 20. bis 24. März
Weltweit wichtigste Zusammenkunft von Spiele-Entwicklern. Nicht nur Ideen, Strategien und Programmier-Werkzeuge werden vorgestellt, mittlerweile wird diese Bühne auch zur Ankündigung von finaler Soft- und Hardware genutzt.



E3 Electronic Entertainment Expo
Los Angeles, USA • 10. bis 12. Mai
Größte und bedeutendste Spielemesse. Praktisch alle westlichen Spielneuheiten des Jahres werden dort dem Fachpublikum präsentiert. Dieses Jahr feiern u.a. Nintendo Revolution und Playstation 3 in LA Premiere.



Games Convention
Leipzig • 23. bis 27. August
Wichtigste europäische Spielemesse – hier dürfen und sollen auch Endverbraucher hin. Ein großes Rahmenprogramm, spektakuläre Stände und einige Weltpremieren lockten im vergangenen Jahr über 100.000 Besucher nach Leipzig.



Internationale Funkausstellung
Berlin • 1. bis 6. September
Größte Nabelschau der Unterhaltungselektronik für Endverbraucher. Ab sofort jedes Jahr, früher nur alle zwei Jahre. Auch Videospiele werden mittlerweile großformatig präsentiert.

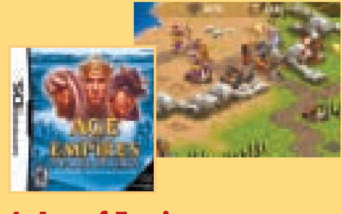


Toyko Game Show • Tokio, Japan
22. bis 24. September
Wichtigste Neuheiten-Schau in Japan, auf der alle fernöstlichen Hersteller anwesend sind. Für Fachbesucher und Endkunden.

Spiele

Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



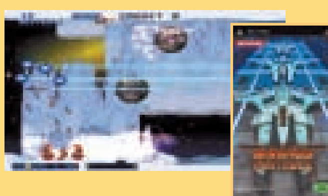
1. Age of Empires (Nintendo DS)

Mit "Age of Empires" setzt Majesco eines der erfolgreichsten PC-Strategiespiele für den DS um. Aus Echtzeit wurde Runden-Strategie, das Spielgeschehen wird in isometrischer 3D-Sicht gezeigt. "Age of Kings" führt Euch durch fünf Zivilisationen, vom dunklen Zeitalter bis zum Mittelalter. Auf dem unteren Display werden die Einheiten mit dem Stylus verschoben, oben gibt's die Infos. USA-Start: Mitte Februar.



2. Bounty Hounds (Sony PSP)

Wenn Namco ein PSP-Spiel ankündigt, dann hören Sony-Jünger auf – haben die Japaner doch mit "Ridge Racer" einen technischen und spielerischen Top-Titel zum Start abgeliefert. Nun erscheint in den USA mit "Bounty Hounds" ein Third-Person-Actionspiel im SciFi-Gewand. Held Maximillian kämpft sich durch Gegnerschaaren und rüstet seine Waffen auf. Ein Europa-Start zum Sommer ist wahrscheinlich.



3. Gradius Portable (Sony PSP)

Die Kollektion fünf sagenumwobener Weltraum-Shooter ist zwar auch für Deutschland angekündigt, Japaner dürfen aber bereits seit dem 9. Februar ballern. Wer sich also nicht mehr gedulden kann, die "Gradius"-Episoden 1 bis 4 sowie "Gradius Gaiden" nochmal (oder auch erstmals) zu genießen, dem sei ein Import empfohlen. Eine Sprach-Barriere ist zum Glück nicht zu befürchten.

Software

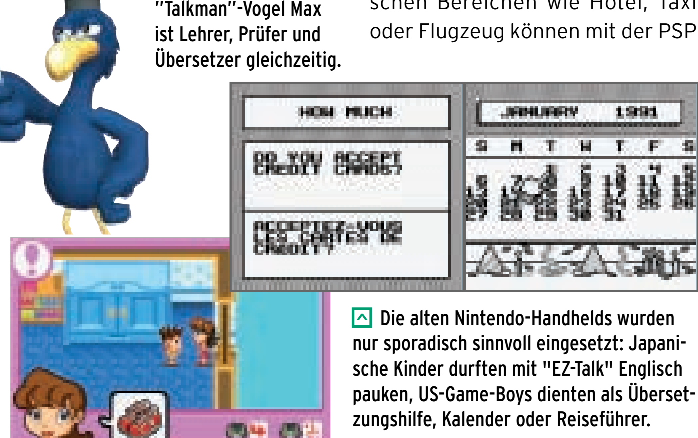
Kluge Begleiter



Der "Talkman"-Packung liegt ein Mikro bei, das in den USB-Port der PSP gesteckt wird.

Auch wenn es die primäre Aufgabe von Handhelds ist, den Aufenthalt außerhalb der eigenen vier Wände spielerisch (und zunehmend multimedial) zu versüßen, versuchen Hard- und Software-Hersteller immer wieder, den Mobil-Konsolen eine umfassendere Daseinsberechtigung zu verpassen. Als tragbare Computer noch teuer und groß waren, ließ man den Taschenspielern gerne PDA-Funktionen angedeihen: SNK integrierte beim Neo Geo Pocket Simpel-Features wie Weltzeituhr oder Horoskop, Tigers Game.com konnte als Kalender, Taschenrechner und Adressbuch zweckentfremdet werden. Für den monochromen Game Boy erschienen in den USA eine ganze Reihe Anwendungen: In der InfoGenius-Reihe veröffentlichte Hersteller Gametek neben einem "Personal Organizer" auch Französisch- und Spanisch-Übersetzer sowie einen elektronischen Reiseführer. Der GBA blieb hingegen frei von lehrreicher Software – zumindest außerhalb Japans. Dort dürfen seit 2001 junge Sprachschüler zu Keynets "EZ-Talk" greifen: Auf insgesamt sechs Modulen wird in amüsanter Comic-Optik Alltags-Englisch gelehrt, eine glasklare Sprachausgabe unterweist zugleich in der richtigen Artikulation. Der fröhlich bunte Sprachkurs hat allerdings seinen Preis: Heute noch kostet die "EZ-Talk Beginner's Class Compilation" (inklusive GBA) satte 320 Euro.

Günstiger kommen angehende Sprachgenies auf der tragbaren Playstation weg: Das im Mai erscheinende "Talkman" wird wohl etwas teurer als ein normales PSP-Spiel sein, dafür gibt's neben der Daten-UMD ein schmuckes, silbernes Mikro. Dieses wird benötigt, um die Aussprache des Nutzers zu testen und vom Lehrer – dem unverschämten blauen Vogel Max – bewerten zu lassen. "Talkman" vermittelt grundsätzliche Kenntnisse in Englisch, Japanisch, Deutsch, Italienisch, Französisch und Spanisch. Es ist nicht wirklich ein Spiel, dafür vielseitig verwendbar: Rund 3.000 Phrasen aus 28 hauptsächlich touristischen Bereichen wie Hotel, Taxi oder Flugzeug können mit der PSP übersetzt und erlernt werden. Und sollte sich der Pariser Kellner standhaft weigern, die gestammelte Bestellung als Französisch zu identifizieren, so wird ihm einfach die PSP entgegengehalten – Max übernimmt die Konversation. Allerdings darf man sich von "Talkman" nicht zu viel versprechen: Echtes Verständnis der verschiedenen Sprachen lehrt die Software nicht.



Der freche "Talkman"-Vogel Max ist Lehrer, Prüfer und Übersetzer gleichzeitig.

Die alten Nintendo-Handhelds wurden nur sporadisch sinnvoll eingesetzt: Japanische Kinder durften mit "EZ-Talk" Englisch pauken, US-Game-Boys dienten als Übersetzungshilfe, Kalender oder Reiseführer.

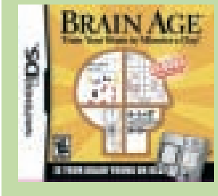
Kurzmeldungen

Capcom Classics
Auf PS2 und Xbox heimste die Retro-Kollektion mit rund 20 Arcade-Klassikern (u.a. "Street Fighter 2" und "Ghosts'n'Goblins") viel Lob ein. Im März erscheint in Japan die "Remixed"-Fassung für die PSP. Eine Europa-Veröffentlichung ist geplant.

Rising Star mag Taito-Klassiker
Bislang waren Rising Stars Neuauflagen der Taito-Klassiker ("Bubble Bobble", "Space Invaders") reichlich verunglückt, dennoch erwarten wir nach "Rainbow Islands" weitere Updates. U.a. ist wohl "New Zealand Story" für PSP und DS in der Pipeline.

Navigationssystem für PSP
Mit "Everbody's Map" veröffentlicht Sony in Japan einen Routenplaner. Termin: April.

Training für ergraute Zellen



In den kommenden Monaten erscheinen auch in den USA und Europa DS-Hirntrainer.



Dank Segas "Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu Nou Chikara Trainer Portable" (was für ein Name) kann man auch mit der PSP klug werden.

Lehrreiche und gleichzeitig unterhaltsame Software richtete sich bislang ausschließlich an Kinder und Jugendliche. Wie bittere Medizin im Kakao-Gewand wird bei 'Edutainment'-Produkten Wissens- und Verstehenswertes hinter einer bunten Pixel-Fassade versteckt und über Rätsel und simple Geschicklichkeitsaufgaben unterschwellig vermittelt. Doch auf der Suche nach neuen Käuferschichten hat Nintendo nun eine erheblich dankbarere Zielgruppe für derartige 'sinnvolle' Software entdeckt und unversehens einen gewaltigen Trend losgestoßen: "Brain Training for Adults" und weitere Handheld-Gehirntrainer richten sich an Spieler über 45, die dem langsamen Nachlassen von Gedächtnis und intellektueller Leistungsfähigkeit entgegenwirken wollen. Grundlage der gemäßigten Kopfarbeit durch simple Wort- und Zahlenspielereien sind die Forschungen des japanischen Neurologen Ryuta Kawashima zur Gehirn-Stimulation. In Japan haben die "Brain Trainer" traumhafte Umsätze generiert und die DS-Verkäufe immens angestoßen, mittlerweile sind auch andere Hersteller auf den Zug gesprungen. Sega produziert beispielsweise Grübel-Software für PSP sowie Taschenrechner-förmige Stand-Alone-Hirntrainer. Sollte Nintendo die Popularität von "Brain Training" in heimische Gefilde retten können, würde dies die gesellschaftliche Akzeptanz von Videospielen ernorm fördern.

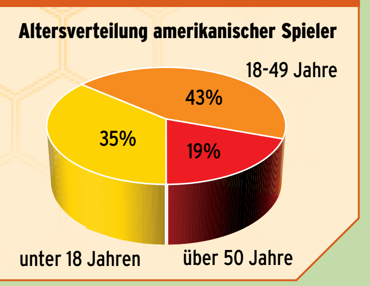


Sega Toys, die Plastiksparte des Sonic-Konzerns, bietet in Japan diverse Hirntrainer in Taschenrechner- oder Spielkartenform an.

GRAUE GAMER AUF DEM VORMARSCH

Weltweit steigt der Anteil reifer Zocker. Zum einen natürlich, weil die Spieler automatisch älter werden. Zum anderen aber auch, weil Produkte wie Nintendos Hirntrainer oder Xbox-Live-Arcade-Titel mit einfacher Handhabung und kurzweiligem Spaßpotenzial Hemmungen gegenüber Videospielen abbauen. In den USA ist der Altersdurchschnitt von Spielern 30 Jahre, in fünf Jahren verdoppelte sich der Anteil der Über-50-Jährigen.

Altersverteilung amerikanischer Spieler



Hardware

GP2X

Alleskönner aus Korea?

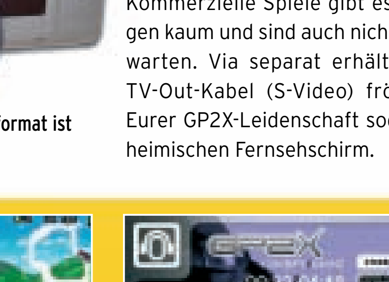


Aus Fernost in alle Welt: Der GP2X ist seit Ende letzten Jahres im Online-Fachhandel erhältlich.

Die südkoreanische Firma Gamepark mag Handhelds: So brachten sie bereits 2001 mit dem GP32 einen Taschenspieler auf den Markt, der es aber nie offiziell nach Europa oder in die USA geschafft hat. Nun lockt der Nachfolger GP2X experimentierfreudige Mobilspieler – ein multimedialer Tausendsassa für unterwegs. Natürlich haben wir uns ein Exemplar gesichert und den mattschwarzem Handheld einem Praxistest unterzogen. Das mäßig verarbeitete, nicht all zu schwere Gerät liegt gut in der Hand. Dabei vermitteln die (ähnlich den PSP-Tasten angeordneten) Buttons einen angenehmen Druckpunkt, sind aber für große Hände zu nahe beieinander. In der vorliegenden 'First Edition' nervt der Analog-Stick mit schwammiger Handhabung, ein Hardware-Update ist in Arbeit.

Das TFT-Display im 4:3-Format rangiert größenmäßig knapp über dem DS, kann sich in puncto Qualität jedoch nicht mit dem kristallklaren PSP-Bildschirm messen. Die beiden Dual-Core-Prozessoren werden von handelsüblichen AA-Batterien mit Saft versorgt – um auf eine Laufzeit von sechs Stunden zu kommen, empfehlen wir aber die Verwendung von hochwertigen Akkus.



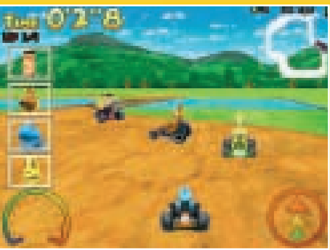


Bedingt durch das 4:3-Bildformat ist der GP2X höher als die PSP.

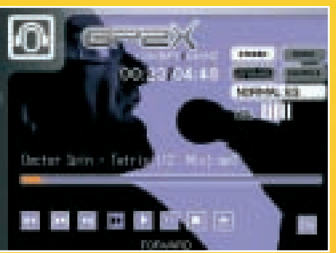
Schaltet Ihr den GP2X ein, landet Ihr nach wenigen Sekunden im übersichtlichen Grundmenü. Neben bereits vorinstalliertem Film- und MP3-Player, E-Book-Reader oder Bildbetrachter verfügt der GP2X über einen großen Trumpf: das Linux-Betriebssystem. So profitieren Heimentwickler von frei zugänglichen Software-Bibliotheken. Die ständig wachsende Homebrew-Szene portiert zahlreiche Anwendungen (u.a. Tech-Demos, virtuelle Tastatur, Flash-Player) – Funktionen fernab bekannter Handheld-Features. Auch Emulatoren von Oldie-Konsolen – vom Atari VCS bis hin zum SNES – sowie kostenlose Freeware-Spiele fleißiger Hobbyprogrammierer packt Ihr via USB-Verbindung auf die SD-Speicherkarte. Kommerzielle Spiele gibt es dagegen kaum und sind auch nicht zu erwarten. Via separat erhältlichem TV-Out-Kabel (S-Video) frönt Ihr Eurer GP2X-Leidenschaft sogar am heimischen Fernsehschirm.



Stylisch: Motzt Euren GP2X mit neuen Skins und Hintergründen gehörig auf – wie wärs mit dem Apple-Thema?



Einzelkämpfer: Der französische Entwickler int13 kündigte u.a die Fun Racer "Crazy Kart 1 & 2" an (im Bild Teil 1).



Lasst Ihr Euch via MP3-Player mit Musik berieseln, hält eine Akku-Ladung schon mal acht statt nur sechs Stunden.

Fakten & Features

Größe (BxHxT):	144 x 83 x 34 mm
Gewicht:	161 Gramm (ohne Batterien)
Bildschirm-Diagonale:	3,5 Zoll (Format 4:3)
Prozessor:	2x 200 MHz Dual-Core
Arbeitsspeicher:	64 Megabyte RAM
Auflösung:	320 x 240 Pixel
Farbpalette:	16,7 Millionen
Schnittstellen:	USB 2.0, SD-Karte
Multimedia-Formate:	MPEG 4, DVIX, MP3, WMA, JPG, BMP
Zirka-Preis:	185 Euro
Bezugsquelle:	www.gp2x.de Tel: 0841/9905548

GP2X

Pro
- massig Multimedia-Fähigkeiten
- offenes System dank Linux
- Software und Freeware-Spiele kostenlos, aktive Community

Contra
- kaum kommerzielle Software
- mittelmäßiges Display
- nur für echte Handheld-Freaks



Matthias Schmid
"Nur für Programmierer und Liebhaber..."

...denn wer glaubt, einen echten PSP-Konkurrenten mit zig hochkarätigen Spielehits von EA, Konami & Co. vor sich zu haben, ist falsch informiert. Statt dessen garantieren das offene Linux-System und die aktive Heimentwickler-Community zahlreiche Spielereien über das bekannte PSP- oder DS-Maß hinaus. Wollt Ihr via Emulatoren die gute alte Zeit auferstehen lassen, Freeware-Spiele zocken oder Filme schauen, müsst Ihr Euch mit dem Koreaner ausgiebig beschäftigen. Ein PC ist zwingend nötig, ebenso Zeit und Muße, um Software zu installieren oder sich über die neuesten Trends zu informieren. Kurzum: Für Freaks ein vielfältiger Experimentier-Kasten, for Normal-Spieler keinesfalls geeignet.

Kurzmeldungen

Gizmondo of Europe pleite: Als hätten wir es in der letzten Ausgabe geahnt, musste die europäische Gizmondo-Tochter im Januar Gläubigerschutz beantragen. Noch ist nicht alle Hoffnung verloren; so arbeiteten die Angestellten zu 50 Prozent ihrer Bezüge zunächst weiter. Da jedoch auch in den USA in Sachen Widescreen-Gizmondo wenig passiert, ist ein positives Ende höchst unwahrscheinlich.

Lieferschwierigkeiten beim DS: Rund um Weihnachten verkaufen sich Nintendo-Handhelds traditionell gut – weltweit. Zur Jahreswende 05/06 überstieg jedoch die DS-Nachfrage unerwartet das Angebot. In Deutschland z.B. lockte "Nintendogs" so viele Gamer, dass sowohl Spiel als auch Hardware teilweise ausverkauft waren. Noch härter traf es die Japaner – dort gingen in einer einzigen Woche bis zu 600.000 DS-Einheiten über die Ladentheke. Einige Geschäfte nutzten die Gunst der Stunde und verdoppelten mal schnell den Preis der DS-Hardware.



Mobile Spiele von Februar bis April!

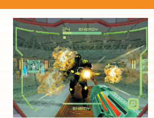
Preview >>

Spiel, Satz & Sieg!
– 7. April –



Top Spin 2
Viel versprechende Filzball-Simulation.

Star Wars!
– 5. Mai –



Metroid Prime Hunters
Sehnlichst erwartetes Action-Inferno mit Alien-Terminatrix Samus Aran.

Top Secret!
– März–



Splinter Cell Essentials
Genauso gut wie auf den großen Konsolen? Hoch spannende Spionage-Action.

NINTENDO DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Denken	31. März
Electroplankton	Nintendo	Reaktion	21. April
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sport	3. März
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Reaktion	17. Februar
Guilty Gear Dust Strikers	Majesco	Action	2. Quartal
Lost Magic	Ubisoft	Abenteuer	1. Quartal
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Action	5. Mai
Pac-Man World 3	Namco	Reaktion	März
Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	Abenteuer	31. März
Rainbow Islands Revolution	Atari	Reaktion	23. Februar
Resident Evil: Deadly Silence	Capcom	Abenteuer	31. März
Rub Rabbits, The	SEGA	Reaktion	10. Februar
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Reaktion	März
Tamagotchi	Atari	Denken	21. April
Tetris DS	Nintendo	Denken	21. April
Trauma Center: Under the Knife	Nintendo	Reaktion	28. April
Top Spin 2	Take 2	Sport	7. April
Viewtiful Joe: Double Trouble	Capcom	Action	24. Februar
Worms: Open Warfare	THQ	Denken	17. März
WWE (Arbeitstitel)	THQ	Sport	März

GAME BOY ADVANCE

Spielename	Hersteller	Genre 1	Veröffentlichung
Babar 2D	Game Factory	Action	Mai
Disney's The Wild	Buena Vista	Abenteuer	April
Drill Dozer	Nintendo	Denken	26. Mai
Final Fantasy 4	Square-Enix	Abenteuer	2. Quartal
Garfield and his nine Lives	Game Factory	Abenteuer	April
Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi	Reaktion	24. März
Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Reaktion	10. März
Polarium Advance	Nintendo	Denken	7. April
Street Racing Syndicate	Zoo Digital	Rennspiel	März
Tales of Phantasia	Namco	Abenteuer	März
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	Reaktion	März
Top Spin 2	Take 2	Sport	7. April
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Reaktion	2. Quartal
Whac-A-Mole	Zoo Digital	Reaktion	24. Februar

SONY PSP

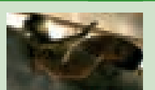
Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
007: Liebesgrüße aus Moskau	Electronic Arts	Action	März
Ape Escape P	Sony	Reaktion	2. Quartal
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Action	2. Quartal
Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	Action	2. Quartal
Da Vinci Code: Sakrileg	Take 2	Abenteuer	Mai
Def Jam Fight for N.Y. Takeover	Electronic Arts	Action	2. Quartal
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sport	2. März
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sport	2. März
Football Manager Handheld	Sega	Denken	13. April
Gradius Collection	Konami	Action	2. Quartal
Key of Heaven	Sony	Abenteuer	29. März
Lemmings	Sony	Denken	1. März
Mega Man X: Maverick Hunter	Capcom	Action	März
Mega Man: Powered Up	Capcom	Abenteuer	März
Metal Gear Acid 2	Konami	Denken	2. Quartal
Monster Hunter: Freedom	Capcom	Action	April
Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	Action	2. Quartal
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	10. März
NBA Ballers Rebound	Midway	Sport	2. Quartal
Out Run 2006: Coast 2 Coast	Sega	Rennspiel	31. März
Pac-Man World 3	Namco	Reaktion	9. März
Pocket Racers	Konami	Rennspiel	1. Quartal
SOCOM: Fireteam Bravo	Sony	Action	19. April
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	Abenteuer	März
Street Riders	Ubisoft	Rennspiel	2. Quartal
Street Supremacy	Konami	Rennspiel	2. Quartal
Syphon Filter: Dark Mirror	Sony	Action	2. Quartal
Untold Legends: The Warriors Code	Ubisoft	Abenteuer	März
Worms: Open Warfare	THQ	Denken	März
Ys - The Ark of Napishtim	Konami	Abenteuer	2. Quartal

Most Wanted >>

Auf diese Spiele wartet Deutschland!

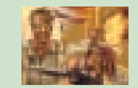
1 Splinter Cell Essentials – März

PSP: Weil das Spionage-Abenteuer auf PS2 & Co. zu den besten Spielen seines Genres gehört.



2 Resident Evil: Deadly Silence – 31. März

DS: Weil wir es nun selbst gespielt und getestet haben – die Vorfreude ist berechtigt, siehe Seite 28.



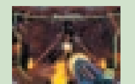
3 Juiced: Eliminator – 3. Quartal

PSP: Weil der stylische Tuning-Raser technisch und spielerisch die Konkurrenz aufmischen könnte.



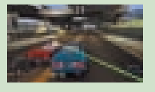
4 Metroid Prime Hunters – 5. Mai

DS: Weil wir reinspielen konnten und die Fortschritte über die lange Entwicklungszeit hinweg trösten.



5 Street Riders – 2. Quartal

PSP: Weil die brachiale Auto-Action schon auf der PS2 für Furore sorgte – unter dem Namen "187 – Ride or die".



Leseführung >>

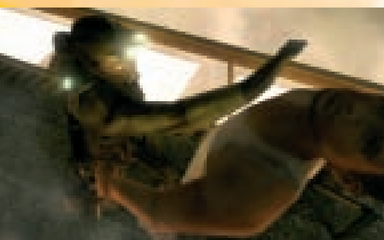
So geht's!

Auf den folgenden Seiten lest Ihr die besten Infos zu kommenden Spielen. Wir berücksichtigen Neuheiten für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance. Wer zukünftige N-Gage-, Pocket-PC- oder Handy-Spiele sucht, der wird in der Multimedia-Rubrik fündig – dort widmen wir jedem Handheld seine eigenen Seiten.





PSP Schaltet Wachen möglichst lautlos aus. Ein knatterndes Maschinengewehr ruft mehrere Feinde auf den Plan, das macht das Überleben schwer.



PSP Einen Kinnhaken in Ehren... Bewusstlose Widersacher solltet Ihr verschwinden lassen – entweder in schattigen Ecken oder mit einem Wurf in den Abgrund.

PSP Mit gezogener Waffe könnt Ihr wie in Ego-Shootern Sidesteps ausführen.

Splinter Cell Essentials

Abenteuer >> Action-Adventure

Brandneue Schleichmissionen und das Beste aus drei "Splinter Cell"-Episoden – wer kann da widerstehen?



Splinter Cell Essentials

PSP | DS | GBA

Entwickler	>>	Ubisoft, Kanada
Hersteller	>>	Ubisoft
Termin	>>	März

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Trotz komplexer Tastenbelegung macht Sam Fisher auf der PSP – nicht zuletzt technisch – eine gute Figur.

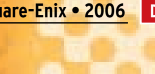
Für die PSP-Premiere ließ sich Ubisoft etwas Besonderes einfallen: Neben exklusiv für Sonys Handheld designten Einsätzen meistert Schleich-Experte Sam Fisher auch Missionen, die Besitzer von stationären Konsolen aus den drei früheren Abenteuern kennen.

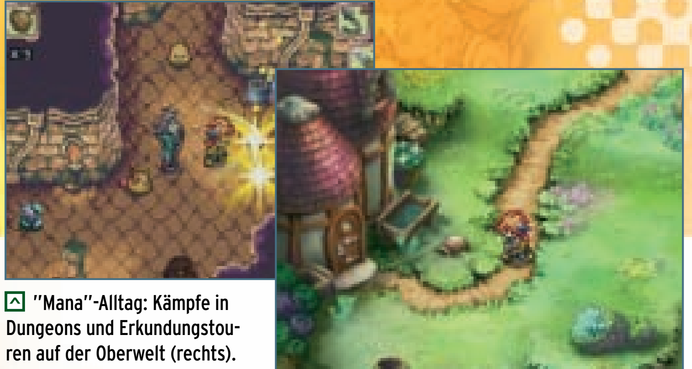
Essenziell für das Gelingen der Handheld-Umsetzung ist die Anpassung der komplexen Kontrollen. Schleichen, spurten, springen, Waffen ziehen und feuern, Nacht- oder Wärmesicht aktivieren, an Vorsprüngen entlang hangeln, vorsichtig um Ecken spähen, Minen entschärfen, Kamera drehen – die Liste an Aktionsmöglichkeiten ließe sich beliebig fortsetzen. Da die PSP über weniger Knöpfe und nur einen Analogstick verfügt, gestaltet sich die Handhabung kniffliger als auf den stationären Konsolen. Viele Tasten sind doppelt belegt; und um die Perspektive zu wechseln, müsst Ihr den Kreis-Button gedrückt halten – dabei könnt Ihr Euch nicht bewegen.

Nach unserem Probespiel können wir Entwarnung geben. In den meisten Situationen habt Ihr genügend Zeit, Euch darüber klar zu werden, welche Tasten betätigt werden müssen. Der Spielverlauf ist nämlich alles andere als actionlastig, heimliches Vorgehen steht im Vordergrund. Gerät das Bildschirmgeschehen hektischer – weil Euch die Wachen entdeckt haben – kommt es schon mal vor, dass Ihr vor Schreck planlos auf den Knöpfen herumhackt. Bevor Ihr die Situation wieder im Griff habt, liegt Ihr meist schon tot auf dem Boden. Checkpoints und die Möglichkeit, jederzeit zu speichern, mildern aufkommenden Frust – und machen das Abenteuer U-Bahn-tauglich. Grafisch glänzt "Splinter Cell Essentials" schließlich mit detaillierten Umgebungen und feinen Animationen.

Children of Mana

Abenteuer >> Action-Adventure Square-Enix • 2006 DS





"Mana"-Alltag: Kämpfe in Dungeons und Erkundungstouren auf der Oberwelt (rechts).

Beim Namen Square (-Enix) leuchten die Augen aller Rollenspiel-Jünger: "Die machen die 'Final Fantasy'-Serie", tönt es aus dem Fanlager. Stimmt, aber der japanische Entwickler fabriziert noch andere spannende Digital-Abenteuer. Die "Seiken Densetsu"-Reihe (im Westen bekannt als "Secret of Mana") beispielsweise - sie bekommt jetzt einen Ableger auf Nintendos DS. Das Action-Adventure spielt auf Illusia, einer Insel im Herzen des Mana-Universums. Die drei Hauptcharaktere Frick, Pop und Tumble schlagen sich in Echtzeit mit Schwert, Bogen sowie Morgenstern durch Horden von Monstern. Wie der Touchscreen dabei zum Einsatz kommt, ist noch unklar. Denkbar wäre unter anderem die unkomplizierte Auswahl von Waffen und Zaubersprüchen.

Tales of Phantasia

Abenteuer >> Rollenspiel Namco • März GBA





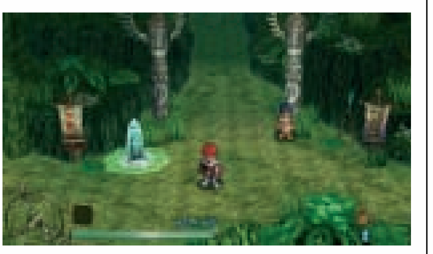
Die Kämpfe (oben) besitzen einen Actioneinschlag, der das Rollenspiel angenehm bereichert.

Eine der in Japan erfolgreichsten Rollenspiel-Serien erlebt eine Wiedergeburt auf Nintendos Kleinstem. Wie die "Final Fantasy 3-6"-Module für GBA handelt es sich um ein aufgepepptes Remake des Originals.
Mit dem 17-jährigen Helden Cless Alvein zieht Ihr aus, um ordentlich Monster zu verkloppen. Das Besondere dabei: Kommt es zum Kampf, plant Ihr nicht wie bei klassischen rundenbasierten RPGs gemütlich Euren nächsten Zug. Vielmehr kontrolliert Ihr Euer Alter Ego direkt und führt mit gut getimtem Tastendrücken Schwerthiebe sowie andere (Spezial-) Attacken aus. Das bringt eine angenehme Prise Action in das Geschehen. Ordentliche Optik sowie umfangreiche Sprachausgabe runden das leckere Rollenspiel-Menü ab.

Ys – The Ark of Napishtim

Abenteuer >> Action-Adventure

Konami • 2. Quartal PSP



Mit Held Adol Christian gebt Ihr allerlei Monstern ordentlich eins auf die Mütze. Der Action/Metzel-Anteil ist durchgängig sehr hoch.

Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich bei Konamis Action-Abenteuer um eine Umsetzung der PS2-Fassung. Lobenswert: Die Entwickler spendierten der Mobil-Version diverse Extras wie Minispiele, einen Media Player, mit dem Ihr einzelne Musikstücke aus dem Soundtrack hört oder in einer Bildergalerie schmökert, sowie einen neuen Charakter. Dieser gibt im Tausch gegen spezielle Gegenstände Informationen über Gegner preis.

Final Fantasy 4

Abenteuer >> Rollenspiel

Square-Enix • 2. Quartal GBA



Klassische Rollenspielkost: Rundenkämpfe geben Euch regelmäßig Gelegenheit, Erfahrungspunkte zu scheffeln.

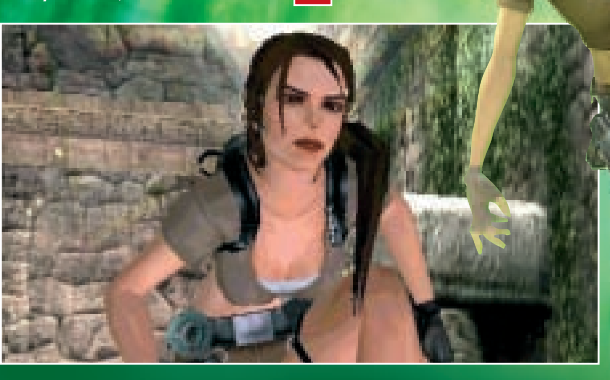
Wer Squares Rollenspiel-Perle Anfang der 90er-Jahre verpasst hat, bekommt eine neue Chance. Das GBA-Remake ist wie "Ys – The Ark of Napishtim" (siehe links) keine schnöde Portierung des Originals. "Final Fantasy 4" erstrahlt auf dem Nintendo-Handheld mit verbesserter Optik in frischem Glanz, neue Dungeons und Boss-Gegner lassen sogar Serienkennern das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Tomb Raider Legend

Abenteuer >> Action-Adventure

Eidos/SCi • 4. Quartal PSP





Videospiel-Ikone Lara Croft hat in den letzten Jahren einiges von ihrem Charme verloren. Die Schuldigen: nicht gerade inspiriert gemachte Serien-Teile. Mit "Tomb Raider Legend" geht es zum Glück zurück zu den Wurzeln der Abenteuer-Reihe. Versunkene Tempelruinen erforschen, halsbrecherische Kletterpassagen bestehen, antike Fallen meistern und wertvolle Artefakte aufstöbern - wir können's kaum erwarten.

Meinung >>

Klasse statt Masse

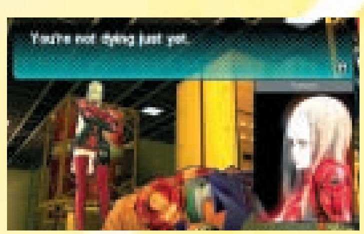
Richtig viele Abenteuer-Spiele erscheinen 2006 auf keinem Handheld – Sieger nach Titeln wäre jedoch Nintendos DS. Dafür erwartet Hosentaschen-Zocker qualitativ hochwertiger Software-Nachschub. Ob "Final Fantasy" und "Legend of Zelda", "Tomb Raider Legend" und "Splinter Cell Essentials": Alle Videospiel-Größen geben sich 2006 ein Stelldichein. Davon können andere Genres nur träumen.

Abenteuer >> Die kommenden Spiele

Name	Hersteller	System	Termin	Anmerkung
ASH	Nintendo	DS	2006	Rollenspiel-Unterhaltung vom "Final Fantasy"-Vater.
Bounty Hounds	Namco	PSP	3. Quartal	Zufallsdungeons und über 500 Waffen sollen Langzeitspaß garantieren.
Crisis Core: Final Fantasy 7	Square-Enix	PSP	2006	Action-Rollenspiel mit stilvoller Optik.
Der Da Vinci Code - Sakrileg	2K Games	PSP	Mai	Umsetzung des Erfolgsromans von Dan Brown; erscheint zeitgleich mit dem Kinofilm.
Final Fantasy 3	Square-Enix	DS	2006	Zum Ersten: 3D-Grafik und neue Spielelemente peppen den RPG-Klassiker auf.
Final Fantasy 5	Square-Enix	GBA	2006	Zum Zweiten: Remake des Rollenspiel-Oldies mit frischer Optik.
Final Fantasy 6	Square-Enix	GBA	2006	Zum Dritten: Remake des Rollenspiel-Oldies mit frischer Optik.
Legend of Zelda DS	Nintendo	DS	2006	Infos sind leider noch Mangelware, aber es soll dieses Jahr erscheinen.
Pokémon Diamond & Pearl	Nintendo	DS	2006	Mit WiFi-Unterstützung und frischen Pokémon-Talenten auf zu neuen Sammel-Ufern.
Tao's Adventure	Konami	DS	2. Quartal	Fantasy-Rollenspiel exklusiv für den DS: Magier Tao sucht seinen Bruder.
Xenosaga 1 & 2	Namco	DS	2006	SciFi-Rollenspiel-Doppelpack: 2D-Umsetzung der PS2-Originale.

SPIELE 2006

DENKEN



PSP > Diesmal bekommt Snake mit der blonden Venus weibliche Begleitung.

Metal Gear Acid 2

Denken >> Runden-Strategie

Snake schleicht erneut in ungewohnte Gefilde: Das strategische Kartenspiel-Abenteuer kehrt mit neuem Look zurück.

"Metal Gear Acid" gilt zurecht als einer der ungewöhnlichsten Serien-Ableger der Videospiel-Geschichte: Während Titelheld Solid Snake auf Heimkonsolen durch spannende Agentenabenteuer schleicht, setzt die PSP-Variante auf ein gänzlich anderes Pferd. Bei "Acid" wurde nämlich nicht in Echtzeit spioniert und gekämpft; stattdessen duellierte sich der Konami-Veteran in einem komplexen Strategiespiel mit Feinden durch den Einsatz von Karten – ähnlich wie bei "Magic: The Gathering" oder "Yu-Gi-Oh".

Wer beim Nachfolger eine Richtungsänderung erhofft hat, wird enttäuscht. Auch diesmal dreht sich alles um Karten und jede Menge Taktik, doch dafür wurde viel am Feintuning geschraubt. So fällt die immer noch komplexe Steuerung dank einiger Feinheiten spürbar griffiger und weniger nervig aus. Außerdem kämpft Ihr Euch nicht mehr nur durch lange Missionen, sondern könnt auch in schnellen Arenarunden ein Duell wagen – via WiFi sogar gegen andere menschliche Spione. Natürlich tummeln sich neue Charaktere im Abenteuer, das mit rund 500 Stück mehr als die doppelte Kartenzahl bietet.

Die augenfälligste Änderung bekam die grafische Präsentation verpasst, die statt der PS2-ähnlichen Aufmachung des Vorgängers jetzt auf etwas farbenfrohere und dank Cel-Shading-Einsatz stilisiertere Optik setzt – ungewohnt, aber effektiv. Das schrägste Gimmick nennt sich 'Solid Eye': Stülpt Ihr den brillenähnlichen Hardware-Zusatz auf die PSP, bekommt Ihr einen eindrucksvollen 3D-Effekt der Szenerie vermittelt.



^ PSP Das Bild täuscht: Auch beim zweiten "Metal Gear Acid" steht Strategie vor Action.



Metal Gear Acid 2

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Kojima Productions, Japan
Hersteller >>	Konami
Termin >>	2. Quartal

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Aufpolierter Nachfolger der ungewöhnlichen Karten-Strategie, die mit neuer Optik und mehr Komfort auftrumpft.



^ PSP Frohe Botschaft für Frischlinge: Diesmal soll ein Tutorial das komplexe Spielsystem ausführlich erläutern.



Worms: Open Warfare

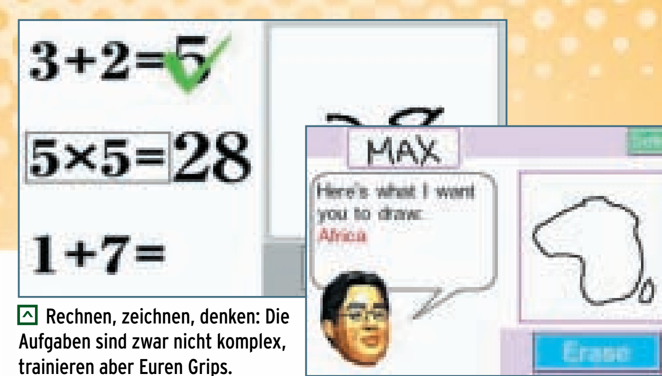
Denken >> Knobelspiel — THQ • März — PSP DS

Stirb, du Wurm! Der Kriecher-Krieg wird auf PSP und DS mit viel Humor in Szene gesetzt

Schon zu frühesten Computerzeiten wurde das simple, aber fesselnde 'Artillerie Duell'-Konzept erfunden, bei dem sich zwei Partien abwechselnd mit Projektilen attackieren. Zum Welterfolg geriet die Idee aber erst 1994 mit "Worms" von Team 17. Die Briten motzten das Konzept spielerisch leicht auf und versetzten es mit einer satten Prise skurrilem Humor. Die um flotte Sprüche nicht verlegenen Kriechtiere mit bizarren Waffen eroberten auf fast jedem System die Spielerherzen. Die letzten Jahre dümpelte die Serie mit mäßig unterhaltsamen 3D-Fortsetzungen vor sich hin, jetzt steht eine Rückkehr zur alten Form bevor: Auf PSP und DS massakrieren sich die Würmer wieder in ihren angestammten zwei Dimensionen - da kann nicht viel schief gehen.

Brain Training

Denken >> Lernspiel — Nintendo • 2. Quartal — DS



Rechnen, zeichnen, denken: Die Aufgaben sind zwar nicht komplex, trainieren aber Euren Grips.

In Japan verkauft sich der Gehirnzellen-Coach schon seit längerem rasend, jetzt soll "Brain Training" auch den westlichen Markt erobern und uns alle klüger machen: In Zusammenarbeit mit dem Gehirnforscher Professor Kawashima, der auch als virtueller Begleiter auf dem Modul anwesend ist, entwickelte Nintendo eine Sammlung von einfachen Denksportaufgaben. Rechnet Ziffern zusammen, sprecht die Farbe eines Wortes in das Mikrofon oder zeichnet einen Kontinent nach - alles ist darauf ausgelegt, nicht lange zu dauern und soll als Entspannung vom stressigen Alltag dienen. Ein Tagebuch führt Notiz über Fortschritte und informiert Euch über Eure geistige Fitness. "Brain Training" ist ebenso skurril wie ungewöhnlich, hat aber eine Menge Reiz und das Zeug zum Hit.

Field Commander

Denken >> Runden-Strategie

Ubisoft • März — PSP



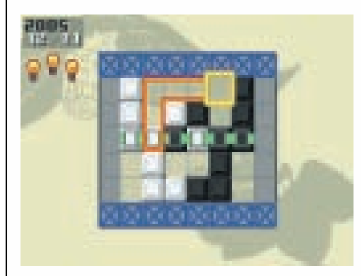
"Field Commander" setzt auf die Hardware-Power der PSP: Der strategische Feldzug wird realistisch dargestellt.

Ungewohnte Wege geht Ubisoft auf der PSP: Während DS-Kriegsherren bei "Advance Wars" mit Knuddelgrafik und auf schlichten 2D-Karten ihre Schlachten führen, versetzt Euch "Field Commander" in eine betont realistische, technisch ansprechende 3D-Welt. Rundenbasiert geht es hier in 30 Missionen zur Sache, mit 15 verschiedenen Militäreinheiten vom Panzer bis zur Infanterie ist für taktische Tiefe gesorgt - sogar Online-Duelle sollen möglich sein.

Polarium Advance

Denken >> Knobelspiel

Nintendo • 2. Quartal — GBA



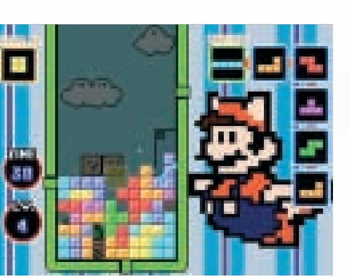
So simpel wie effektiv: "Polarium" basiert auf übersichtlicher Einfach-Optik und einer fesselnden Grundidee.

Die Umsetzung des ursprünglich für den DS entwickelten Schwarzweiß-Denkspiels behält sein Prinzip bei: Zeichnet eine durchgehende Linie auf das Feld, um alle Blöcke gleichfarbig zu machen. Zwar gibt es keine Touchscreen-Steuerung mehr, dafür eine etwas farbenfrohere Optik und deutlich mehr vorgegebene Puzzles als beim 'großen Bruder'. Über 300 Aufgaben warten auf findige GBA-Rätsler - wem das nicht reicht, der baut sich eigene Spielfelder.

Tetris DS

Denken >> Knobelspiel

Nintendo • März — DS



Das braucht keine großen Gimmicks: In der Röhre fallen die "Tetris"-Steinchen wie eh und jeh.

Der russische Geniestreich landet auch auf Nintendos neuestem Handheld: Das berühmte Blockstapeln bleibt seinen Ursprüngen treu und verzichtet auf unnötig komplizierte spielerische Mätzchen. Fans von Mario, Zelda & Co. freuen sich über die grafische Aufmachung, die mit Motiven ihrer Lieblingsserien veredelt wird. Besonders reizvoll: Per WiFi und Internet können bis zu zehn Knobler gleichzeitig miteinander um die Wette klotzen.



Meinung >>

Knappe Auswahl, die überzeugt!

Eigentlich komisch: Handhelds sind für Knobeleien jeder Art ideal geeignet, doch die Hersteller setzen derzeit mehr auf andere Genres. Das heißt aber nicht, dass portable Denker leer ausgehen, denn einige feine Kandidaten finden sich in den nächsten Monaten durchaus – allerdings mehr bei anspruchsvolleren strategischen Titeln und weniger bei den Gelegenheits-Puzzlern. Auf dem GBA sieht die Zukunft düster aus, die PSP bietet da schon mehr. Am ausgewogensten versorgt werden Grübel-Gamer allerdings mit dem DS.

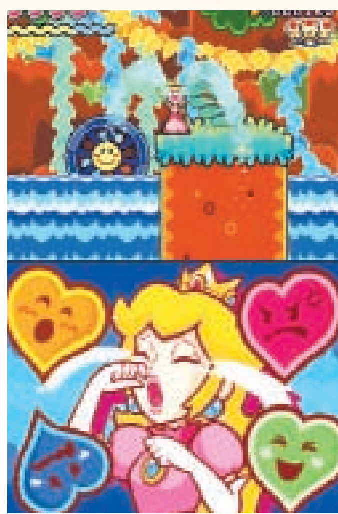
Denken >> Die kommenden Spiele

Name	Hersteller	System	Termin	Anmerkung
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS	2. Quartal	Tierliebe Dorf-Simulation - dank Internet-Anbindung noch lebendiger.
Big Brain Academy	Nintendo	DS	2006	Gehirn-Training zum Zweiten - diesmal für jüngere Semester.
Bust-A-Move DS	Majesco	DS	2. Quartal	Der klassische Blasen-Knobler funktioniert auch mit zwei Bildschirmen prächtig.
Chess Battle	Konami	PSP	3. Quartal	Wenn Schachfiguren kämpfen - das Brettspiel schlechthin in frischer Aufmachung.
Football Manager Handheld	Sega	PSP	März	Der Traum für Bolzplatz-Strategen: kein Grafik-Schnickschnack, dafür viel Taktik.
Generation of Chaos	Nippon Ichi	PSP	2006	Anspruchsvolle Runden-Taktik mit gewitzter Präsentation für Traditionalisten.
Harvest Moon DS	Rising Star	DS	März	Das friedvolle Leben auf dem Bauernhof wird bald auch unterwegs geführt.
Pokémon Link!	Nintendo	DS	April	Monsterspaß in Knobelformat: Kombiniert Pokémon mit dem Stylus zu Blöcken.
Puzzloop	Nintendo	DS	Juni	Schießt Murmeln auf einer Spirale ab, um Kombos zu bilden - flotte Puzzle-Action.
Sudoku Fever	Take 2	GBA	März	Einfache, aber fesselnde japanische Zahlenrätsel für schlaue Köpfe.

SPIELE 2006

REAKTION

Vorsicht vor den Feuersäulen – Herzen spenden frische Lebensenergie.


Princess drückt auf die Tränendrüse: Wechselt in den Trauer-Zustand und schaltet so neue Wege frei.

Super Princess Peach

Reaktion >> Jump'n'Run

Rollentausch bei Nintendo: Die Knuddel-Prinzessin geht auf große Reise.

Chaos im königlichen Schloss: Als Prinzessin Peach nichtsahnend vom Sonntagsspaziergang zurückkehrt, der Schock – ihre Gemächer sind verwüstet, Mario und Luigi von der Koopa-Armee entführt. Hinter all dem kann nur einer stecken: Bowser. Doch der miese Kröterich hat nicht mit dem Mut der rosaroten Schönheit gerechnet.

In Begleitung ihres magischen Schirms Kassa macht sich Peach auf, die Freunde aus den Fängen des Fieslings zu befreien. Acht Welten mit jeweils sechs Abschnitten voller farbenfroher Hüpfpassagen und kniffliger Rätseleien wollen gemeistert werden. Die zierliche Blaublütige wandelt dabei auf den Pfaden des berühmten Klempners: Knuffige Gegner werden via Stampfattacke dem Erdboden gleichgemacht, störende Blöcke vom Dickschädel pulverisiert. Im kühlen Nass verwandelt sich Euer Schirm gar in ein Unterseeboot – angetrieben von Eurer Pustekraft ins DS-Mikrofon.

Auch der Touchscreen kommt zum Einsatz: Wechselt via Fingerzeig zwischen den vier Gemütszuständen der Prinzessin und profitiert von den jeweiligen Eigenschaften. Ertränkt eine traurige Thronfolgerin die zweidimensionale Landschaft mit ihrem Tränenstrom, schwebt sie in einem anderen Emotion-Modus leicht in luftige Höhen. Steht Euch die Zornesröte ins Gesicht geschrieben, umgibt Euch eine brutzelnde Feuersbrunst – ist Peach hingegen glücklich und zufrieden, erfährt ihre Lebensleiste steten Zuwachs. Diese Fähigkeiten geschickt eingesetzt, stellen Knobeleien und sogar Endgegner kein Problem mehr dar.

Japaner dürfen bereits seit Ende 2005 mit "Princess Peach" durch die 2D-Welten wandeln, wir Europäer müssen uns noch bis zum 26. Mai gedulden.

Super Princess Peach

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Nintendo, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> Mai

PERSPEKTIVE 75-90 VON 100

Zuckersüße Hüpferei der alten Schule: Pfiffiges Emotion-Feature via Touchscreen bringt frischen Wind.


Schirm Kassa ist ein unersetzlicher Begleiter: Schleudert mit seiner Hilfe Gegenstände auf Feinde oder macht Euch Hover-Sprung und Powerattacke zu Nutzen.

Me & My Katamari

Reaktion >> Geschicklichkeit — Namco • 2. Quartal — PSP



Der Prinz muss ganz schön schuften: Rollt Eure Klebekugel durch vielfältige 3D-Areale.

Electronic Arts bringt Namcos neuesten "Katamari"-Spross nach Europa. Das kultige Prinzip ähnelt den bereits erschienenen PS2-Episoden: Ihr rollt eine Kugel durch knallbunte Comic-Welten, Gegenstände, die kleiner als Euer Ball sind, bleiben kleben. Geschickte Roller nutzen die ausgefeilte Physik, um durch stetes Sammeln kleinerer Objekte den Durchmessser ihrer Kugel zu vergrößern - irgendwann rollt Ihr die ganze Welt auf. Im Gegensatz zum PS2-Pendant wird mit Digikreuz und Buttons gesteuert: anfangs gewöhnungsbedürftig, bald ein herrlich schräger Geschicklichkeitsspaß; auf Wunsch auch via W-Lan für bis zu vier PSP-Kugler. Geheimtipp!

Daxter

Reaktion >> Jump'n'Run — Sony • 2. Quartal — PSP



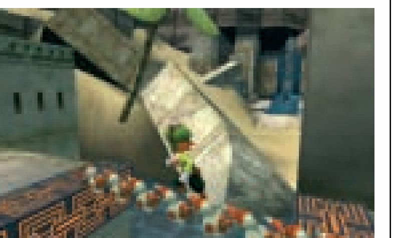
Fit wie ein Turnschuh: Euer animalischer Held kann hopsen, klettern und sich an Vorsprüngen heraufziehen.

Während Langohr Jak auf der PS2 die Rennspielpisten unsicher macht, bekommt sein pelziger Sidekick Daxter ein eigenes PSP-Spiel spendiert. Schauplatz der bunten Hüpferei ist erneut Haven City, in dem sich allerlei stinkendes Ungeziefer breit macht. Nicht auf den Kopf gefallen, mimt Daxter den Retter in der Not, verdingt sich als Kammerjäger. Anfangs geht's mit lumpiger Fliegenklatsche gegen Robospinnen, später bereichert eine Dose Insektenspray Euer Angriffsrepertoire. Clevere PSP-Zocker nutzen die Dose als FCKW-Antrieb für lange Schwebesprünge oder kombinieren Spray und Feuerstellen zu einem selbst gebastelten Flammenwerfer. Garniert wird das hüpf- und rätsellastige Abenteuer mit einer millimetergenauen Steuerung, drolligen Animationen und pfiffigen Minispielen. Sogar eine Verbindung zum 'großen' Raserbruder "Jak X" hat Entwickler Ready at Dawn versprochen: Freischaltbare Features und neue Strecken locken.

Tokobot

Reaktion >> Jump'n'Run

Tecmo • März — PSP



Im Kampf und bei Rätseln nützlich: Eure Helferlein verschieben schwere Blöcke oder machen auf Hängebrücke.

Die "Dead or Alive"-Macher bringen frischen Wind ins Jump'n'Run-Genre: Als abenteuerlustiger Jüngling durchstöbert Ihr Tempelruinen auf der Suche nach wertvollen Artefakten. Der Kniff bei der hüpflastigen Sucherei: Ihr kontrolliert eine ganze Horde drolliger Miniroboter - die namensgebenden Tokobots. Je nach Kommando nimmt die Rasselbande unterschiedliche Formationen an, segelt Propeller-gleich über Abgründe, dient als Leiter oder bildet einen Schutzwall -pfiffig.

Kaitou Wario

Reaktion >> Jump'n'Run

Nintendo • 2006 — DS



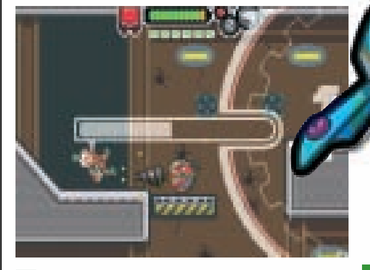
Will haben! Der fiese Grinsekopf packt Juwelen und Münzen in die Hosentaschen.

Marios böses Alter Ego will es wieder wissen. Nach den hektischen Mikrospiel-Ausflügen in "Wario Ware" auf DS und Gamecube kehrt der Dickbauch zu seinen Hüpfspielwurzeln zurück.
Gesprungen wird auf dem unteren Schirm, weiter oben informieren ausführlicher Statusbildschirm und Karte. Übersetzt bedeutet der Titel "Wario, der Dieb" - wonach der Schuft seine Langfinger ausstreckt, wollte Nintendo noch nicht verraten.

Drill Dozer

Reaktion >> Jump'n'Run

Game Freak/Nintendo • 1. Quartal — GBA



Um durch massive Steinblöcke zu bohren, schaltet auf Stufe 2 oder 3.

Die "Pokemon"-Macher wandeln auf fremden Genrepfaden: Statt süchtig machender Monstersammelei erwartet Euch ein ausgefeilter Jump'n'Run/Knobel-Mix. Stattet Euren Bohrspezialisten mit nützlichen Upgrades aus, pflügt durch ehemals undurchdringliche Wände und bohrt die Monsterbrut zurück in die Steinzeit. Kommt Ihr mal nicht weiter - kein Problem! In den raffiniert designten Levels findet sich immer eine Lösung für Euer Problem - "Metroid" lässt grüßen.



Meinung >>

Qualität statt Quantität!

Neben Oldie-Sammlungen und den traditionellen Filmversoftungen aktueller Blockbuster stehen fürs Spielejahr 2006 nicht viele Hüpf- und Geschicklichkeitstitel auf dem Kalender. Die wenigen haben es dafür in sich: Nintendo schickt gleich drei Firmenmaskottchen in neue Jump'n'Run-Abenteuer, allen voran die Rückkehr der legendären Mario-Brüder. PSP-Zocker freuen sich auf eine putzig-innovativ-skurrile Mischung - dafür sorgt auch der Wackelspaß "Loco Roco", der sich einiges bei "Yoshis Universal Gravitation" abgeschaut hat.

Reaktion >> Die kommenden Spiele

Name	Hersteller	System	Termin	Anmerkung
Ape Escape P	Sony	PSP	2. Quartal	Die Affen sind los: Fangt die hyperaktive Rasselbande wieder ein.
Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	PSP	2. Quartal	Legendäre Arcade-Klassiker der japanischen Spieleschmiede im 16:9-Format.
Chronos Twin	EnjoyUp	GBA	2006	Innovation aus Deuschland: Intelligente Zeitreise-Hüpferei für Nintendos Kleinsten.
Ice Age 2	Vivendi	GBA	März	Von der Leinwand auf den GBA - auch ein tierischer Spaß für unterwegs?
Intellivision Lives	Intellivision Productions	DS	2006	Kult pur: Intellivision-Klassiker der 80er für die Klapp-Konsole.
Loco Roco	Sony	PSP	2006	Drolliger Geschicklichkeitsspaß mit Physik-Spielerei via Schultertastendruck.
New Super Mario Bros.	Nintendo	DS	2. Quartal	Most Wanted: Die glorreiche Rückkehr der Jump'n'Run-Legende?
Pac-Man World 3	Namco	PSP	März	Namcos Pillenfresser hüpft mittlerweile durch dreidimensionale Welten.
Rainbow Islands Revolution	Rising Star	DS	Februar	Retro-Spaß: Nach "Bubble Bobble" kommt der nächste Taito-Plattfomer.
Taito Memories Pocket	Taito	PSP	2006	Von PS2 auf PSP: Bekannte Taito-Knüller für die Hosentasche.

SPIELE 2006

ACTION



DS Das untere Display fungiert als Karte und Inventar: Hier wechselt Ihr die Waffen oder wählt den Scanner aus.



DS Verschiedene Steuerungs-Konfigurationen erlauben unterschiedliche Feindauslöschung: Ballert Ihr lieber mit den Schultertasten oder mit dem Stylus?

Metroid Prime Hunters

Action >> Ego-Shooter

Samus Aran auf Erfolgskurs: Nintendos SciFi-Oper hat beste Chancen auf den Titel 'bester Ego-Shooter für Handhelds'.

DS Selbst Spungpassagen wie diese wendelförmig nach oben laufenden Plattformen sind für Samus kein Problem.

Schon zum Verkaufsstart des DS in Deutschland und Übersee wurde die Vorfreude auf "Metroid Prime Hunters" geschürt: Der Erstauslieferung lag nämlich die Demo "First Hunt" bei und zeigte eindrucksvoll, dass sich der Handheld-Shooter nicht vor seinem Gamecube-Pendant zu verstecken braucht. Nun, da der Erscheinungstermin in greifbare Nähe rückt, wollen wir einen ausführlichen Blick auf das kommende Shooter-Highlight für den DS werfen.

Ego-Adventure

Trotz markanter Ich-Perspektive trifft die Klassifizierung 'Ego-Shooter' auf "Metroid Prime" nur bedingt zu. Im Spielgeschehen finden sich Einflüsse verschiedener Genres, unter anderem Abenteuer und Jump'n'Run. Dass Hüpferei und Sucherei dabei nicht aufgesetzt wirken, mag zum einen Gewohnheit sein (schließlich förderte "Metroid" schon in der Vergangenheit den Forscherdrang), zum anderen aber an der ausgefeilten Steuerung liegen: Springen und Schießen gehen gleichermaßen gut von der Hand – sogar mit Stylus und Touchscreen, wenn auch erst nach einiger Übung. In der Grundeinstellung lenkt Ihr Heldin Samus mit dem Digikreuz und ballert mit den Schultertasten, alle anderen wichtigen Funktionen laufen über den unteren Bildschirm.

Wichtigstes Werkzeug ist dabei der Stylus: Mit ihm dreht Ihr die Kamera und setzt durch doppeltes Antippen zum Sprung an. Waffen, Scanner und nicht zuletzt den Morphball wählt Ihr ebenfalls über Symbole auf dem Touchscreen. Shooter-Fans freuen sich aber nicht nur auf den vorbildlichen Einsatz von Dualscreen und Stylus; auch grafisch setzt "Metroid Prime Hunters" die limitierte Pixel-Optik des DS gut in Szene – Samus kann kommen!



DS Zum Kugeln: Als Morphball passt Samus durch kleinste Öffnungen. Die Gestalt ändert Ihr via Touchscreen.

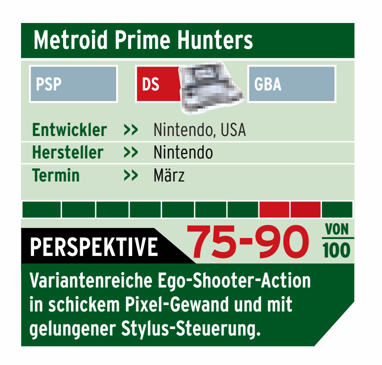
Metroid Prime Hunters

PSP | DS | GBA

Entwickler	>> Nintendo, USA
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> März

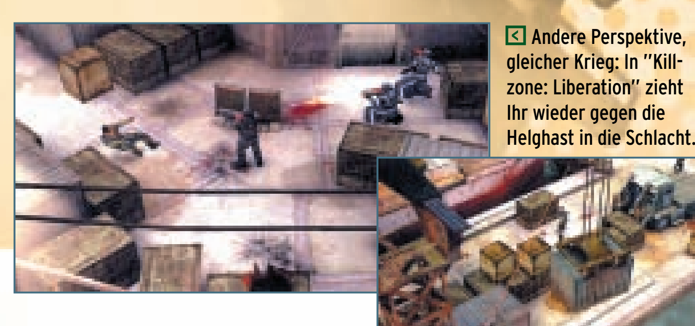
PERSPEKTIVE 75-90 VON 100

Variantenreiche Ego-Shooter-Action in schickem Pixel-Gewand und mit gelungener Stylus-Steuerung.



Killzone: Liberation

Action >> Third-Person-Shooter Sony • 4. Quartal PSP



Andere Perspektive, gleicher Krieg: In "Killzone: Liberation" zieht Ihr wieder gegen die Helghast in die Schlacht.

Es muss nicht immer die Ego-Perspektive sein: Gerade für Sonys Handheld versprechen andere Blickwinkel einen höheren Mehrwert an Spielspaß als die Fraktion der First-Person-Shooter. Das hat auch Top-Entwickler Guerilla erkannt und seiner PSP-Version von "Killzone" eine dezente Genre-Wandlung verpasst. Statt Ego-Action steht im Shooter-Ableger "Liberation" konventionelles Third-Person-Geschehen auf dem Programm. Die Grundzutaten bleiben jedoch unverändert: In der Rolle von Soldat Jan Templar zieht Ihr erneut gegen Horden von Helghast-Truppen in die Schlacht. Im Mittelpunkt des Geschehens steht dabei weniger Feind-Dezimierung, sondern Geiselbefreiung – neue, explosive Waffen sorgen dabei für die gewohnte Portion Action. Die muss allerdings bis Ende 2006 warten...

James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau

Action >> Third-Person-Shooter Electronic Arts • März PSP



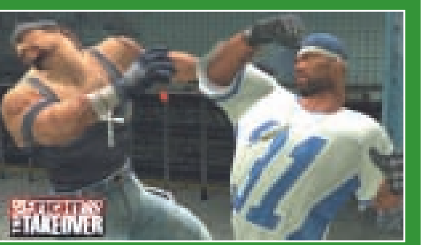
Bond legt sich nicht nur per pedes mit den Schurken an. Er geht schon mal in die Luft.

Während alle Welt sich über die neue blonde Doppelnull ärgert, dürfen zumindest PSP-Besitzer aufatmen: In EAs portabler Spionage-Action "Liebesgrüße aus Moskau" verkörpert der smarte Sean Connery ein weiteres Mal Englands populärsten Geheimdienstler. Auch spielerisch wird altbekannte Kost serviert: Für Sonys Handheld wurden die amourösen Bekenntnisse der letztjährigen Konsolenversion recycelt. Getreu der Vorlage schickt Ihr in acht Levels reihenweise Feinde durch den Äther, knackt mit der Laseruhr Panzerglas, fernsteuert den Q-Copter und rettet mit dem Raketenrucksack in Not geratene Schönheiten – und alles auf ansehnlichem Handheld-Grafik-Niveau. Nach getaner Soloarbeit dürfen sich PSP-Agenten im Multiplayer mit anderen Spionen messen.

Def Jam Fight for N.Y.: Takeover

Action >> Beat'em-Up

Electronic Arts • 2. Quartal PSP



Boxer sind Euch zu ordinär? Dann prügelt Euch doch mit Hip-Hoppern.

Hip-Hopper und Rapper gehen sich oft und gerne an die Kehle, was EA gleich gewinnbringend ausnutzt: In "Def Jam Fight for New York: Takeover" tretet Ihr mit pöbelnden Rap-Promis wie Redman, Snoop Dogg oder Xzibit bei Straßenkämpfen und Kneipenschlägereien an oder lasst eigens erstellte Gangsta-Fieslinge in WiFi-Duellen antreten. Die musikalischen Prügler dürft Ihr dabei stilecht einkleiden und Euch durch Siege Respekt in der Rapper-Szene verschaffen.

Metal Slug

Action >> 2D-Shooter

SNK Playmore • 2006 GBA



2D-Fans freuen sich auf einen grafischen und spielerischen Leckerbissen.

Das Original kommt: Nach dem Auftritt der Pixelsoldaten in "Metal Slug Advance" bringt SNK Playmore den Spielhallen-Erstling auf den GBA. Fegt in bester zweidimensionaler Action-Manier durch hübsch gezeichnete Landschaften und blast dem Schurkenpack die Rübe runter. Wer eins der 'Slug'-Gefährte ergattert, hat gut lachen: Hinter dicken Panzerplatten geschützt, macht Ihr Söldnercamps dem Erdboden gleich, schießt Kampfhelis vom Himmel und legt Euch mit dicken Obermotzen an.

Monster Hunter: Freedom

Action >> Third-Person-Action

Capcom • 2006 PSP



Jetzt nur keinen Fehler: Gemeinsam habt Ihr das Biest in die Ecke getrieben und müsst es nur noch erledigen.

Der Name ist Programm: In Capcoms Action-Hatz jagt Ihr alleine oder im Team mit bis zu vier Freunden Saurier und anderes fabelhaftes Großwild. Der Jagderfolg hängt dabei von vielen Faktoren ab: Waffen, Mut und die richtige Taktik entscheiden, ob Ihr mit leeren Händen oder einer spektakulären Trophäe nach Hause geht. Auch das Verhalten der Beute und die einzelnen Fähigkeiten Eurer Truppe müsst Ihr bei der gefährlichen Jagd einberechnen.

Action >> Die kommenden Spiele

Name	Hersteller	System	Termin	Anmerkung
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	PSP	2. Quartal	Kommandiert eine von drei Militär-Supermächten und steuert bis zu 30 Vehikel.
Brothers in Arms	Ubisoft	PSP	2. Quartal	Viel Taktik und eine Prise Pathos – die Zutaten der Kriegsaction aus der Ego-Sicht.
Dragonball GT: Transformation	Bandai	GBA	2006	Third-Person-Action mit sieben Dragonball-Charakteren und RPG-Anleihen.
Extreme Ghouls'n'Ghosts	Capcom	PSP	2006	Mit Magie und Mut tritt Ritter Arthur in dem 2D-Jump'n'Shoot Monstern entgegen.
Getaway: Gangs of London	Sony	PSP	2006	Akkurat modellierte Briten-Metropole als Schauplatz der düsteren 3D-Action.
Gradius Collection	Konami	PSP	2. Quartal	2D-Shooter-Freude: "Gradius"-Teile 1 bis 4 und "Gradius Gaiden" im Sammelpack.
Guilty Gear Dust Strikers	Majesco	DS	2. Quartal	Bis zu vier Spieler prügeln sich über beide Bildschirme und mehrere Ebenen.
Guilty Gear Judgment	Majesco	PSP	2006	Neue Modi machen den 2D-Prügler "Guilty Gear X2 #Reload" für die PSP fit.
Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	PSP	2. Quartal	Fantasievoller 3D-Prügler mit brutalen Fatalities, fiesen Fallen und Minispielen.
SOCOM: Fireteam Bravo	Sony	PSP	März	Third-Person-Terroristenjagd mit KI-Team oder 16 Mitspielern via Ad-Hoc-Modus.
Syphon Filter: Dark Mirror	Sony	PSP	2. Quartal	Actionlastige Spionage mit Stealth-Einlagen und PS2-Grafik – auch online.
Untold Legends: The Warriors Code	Ubisoft	PSP	März	Gleiches Hack'n'Slay-Prinzip wie im Vorgänger; mit starkem Multiplayer-Modus.

Meinung >>

Fortsetzungen & Umsetzungen

Dass für die PSP mehr Actionspiele angekündigt sind als für DS und GBA zusammen, ist nicht verwunderlich – die technischen Anforderungen erfüllt Sonys Handheld am besten. Wenig überraschend auch, dass es sich bei den meisten Titeln um Umsetzungen von PS2-Spielen handelt. Trotzdem lockt das Gros der Portierungen mit vorbildlicher Unterhaltung, zumal meist schon die Vorlage überzeugen konnte. In Zukunft wünschen wir uns jedoch verstärkt Spiele wie "Killzone Liberation", die bekannte Themen innovativ für das Handheld aufbereiten.

SPIELE 2006

RENNSPIEL





PSP > Die Entwickler setzen auch auf grafische Spielereien wie Auspuffexplosionen.



^ PSP Schick: Nicht nur die getunten Boliden machen was her, sondern auch die Umgebungsoptik mit zahlreichen Wolkenkratzern, Zuschauern und Bäumen.

Juiced: Eliminator

Rennspiel >> Arcade

Mal was Neues: Spannende Straßenrennen müssen nicht immer "Need for Speed" heißen.

Auf den großen Konsolenbrüdern PS2 & Co. erntete "Juiced" bereits seine wohlverdienten Lorbeeren. Nun dürfen auch PSP-Besitzer ans Lenkrad: Auf abgesperrten Stadtkursen stellt Ihr Euer Können mit aufgemotzten Boliden unter Beweis, um einen guten Ruf in der Tuner-Szene zu etablieren. Für die Rennen setzt Ihr entweder Geld oder (für besonders Risikofreudige) das eigene Vehikel. Mit den wohlverdienten Preisen kauft Ihr Teile des großen Tuning-Sortiments, um aus dem eigenen Wägelchen das Letzte herauszuholen.

Statt einer plumpen Umsetzung runderneuern die Entwickler den Titel deutlich: So finden sich neun zusätzliche Boliden, 100 Tuningteile und acht noch nie gesehene Strecken im virtuellen Angebot.

Auch die Spiel-Modi wurden erweitert: Der namensgebende 'Eliminator'-Modus umfasst Wettbewerbe, in denen der jeweils langsamste Mitstreiter nach jeder Runde disqualifiziert wird. Außerdem dürfen sich gesellige Raser über kabellose Duelle gegen menschliche Kontrahenten freuen, bei denen sogar Teams gebildet werden dürfen.

Auch grafisch punktet der Titel mit Optikspielereien wie Auspuffexplosionen und der originalgetreuen Umsetzung echter Wagen wie dem Nissan 350Z oder der Chevrolet Corvette. Die Rennsemmeln werden zusätzlich durch individuelle Dekals (Aufkleber) und komplette Rennwiederholungen stimmig präsentiert. Ob's auch spielerisch taugt, zeigt aber erst ein ausführlicher Test – und der lässt leider noch bis zum Herbst auf sich warten.

Juiced: Eliminator

PSP | DS | GBA

Entwickler >>	Juice Games, England
Hersteller >>	THQ
Termin >>	3. Quartal

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Vielversprechender Straßen-Raser mit großem Tuning-Teil, massig Strecken und nettem Team-Feature.



^ PSP Neben dem Tuning von Felgen, Auspuff oder Spoilern dürfen auch Aufkleber am Wagen angebracht werden.

Gran Turismo 4 Mobile

Rennspiel >> Simulation — Sony • Ende 2006 — PSP

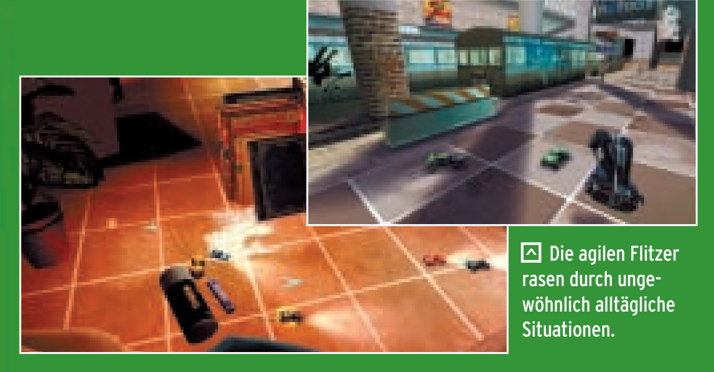


Es kommt ... aber leider ziemlich langsam – neue Infos gibt's kaum.

Aufbauend auf der gleichnamigen PS2-Rennserie sollte das heiß ersehnte Spiel bereits Ende 2004 erscheinen. Dann wurde es verdächtig still: Arbeiten die Entwickler vielleicht an neuen, revolutionären Spiel-Modi? Auf jeden Fall wird an einer möglichst originalgetreuen Umsetzung gewerkelt, um alle Wagen und Strecken des vierten Playstation-Teils auch auf eine UMD zu quetschen. Das würde einen Umfang von über 500 Wagen und 50 Strecken bedeuten! Daneben erwarten wir einen grafischen Quantensprung: Bereits in der Konsolen-Version setzte "Gran Turismo" Maßstäbe, was auch auf Sonys Handheld gelingen sollte. Zusätzlich versprechen die Entwickler spaßige Netzwerk-Funktionen. Spannenden Online-Duellen steht also nichts mehr im Wege - doch bis dahin ist Geduld gefragt, denn der Titel erscheint frühestens im Spätsommer.

Pocket Racers

Rennspiel >> Fun-Racer — Konami • 2. Quartal — PSP



Die agilen Flitzer rasen durch ungewöhnlich alltägliche Situationen.

Konami lässt die Spielzeugautos los! Durch allerlei Alltags-Szenarien wie Bahnstation, Fabrik oder Schlafzimmer rast Ihr einzeln oder zu viert per Wireless-LAN. Die schrägen Vehikel besitzen eine Seele, die mit sammelbaren Extras aufgewertet wird. So setzt Ihr Gegnern mit Raketen oder rutschigen Eisflächen zu, verschafft Euch mit Turbo-Boosts den nötigen Vorsprung oder verbaut die Piste mit Barrikaden. Wie gut, dass Hindernisse auf und neben den vertrackten Strecken zerstörbar sind - so umgeht Ihr Gefahren oder nehmt gleich eine Abkürzung. Zu den interessanten Mehrspieler-Modi zählen das Färben von Gegenständen durch Darüberfahren sowie eine Fußballvariante. Das Grundkonzept erinnert frappierend an die legendäre "Micro Machines"-Reihe - hoffentlich stimmt auch hier der Spielspaß.

Street Supremacy

Rennspiel >> Arcade

Konami • 2. Quartal — PSP



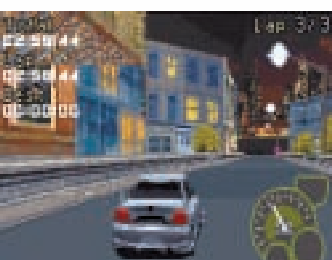
Kampf um die Straßen-Macht: Bei harten Rennduellen halten Euch Teamkollegen etwaige Kontrahenten vom Leib.

Ein weiterer potentiell interessanter Straßenraser: Um die Vorherrschaft in 15 Arealen zu sichern, bestreitet Ihr zahlreiche Wettkämpfe mit lizenzierten Vehikeln. Dabei arbeitet Ihr mit Teamkollegen zusammen, die in den harten Raserduellen gegen Kontrahenten aushelfen. Doch auch innerhalb der Gruppe müsst Ihr Euch hocharbeiten, um Respekt und Tuningteile zu ergattern. Selbiges könnt Ihr auch per lokalem Netzwerk bei Euren Freunden verdienen.

Street Racing Syndicate

Rennspiel >> Arcade

Zoo Digital • März — GBA



Nach vielen Konsolen-Umsetzungen nun auch auf dem Game Boy: "SRS".

Straßenrennen und kein Ende: Mit viel Verspätung findet "SRS" nun auch seinen Weg auf den GBA. Über 40 originalgetreue Boliden von 15 Herstellern wollen getunt, gepflegt und natürlich ausgefahren werden. Doch Vorsicht: In den harten Wettbewerben nimmt das Vehikel schnell Schaden, der bezahlt werden muss. Die dafür nötigen Preisgelder erringt Ihr auf offenen sowie abgesperrten Pisten in Los Angeles, Philadelphia und Miami.

Pac-Man World Rally

Rennspiel >> Fun-Racer

Namco • 3. Quartal — PSP



Optisch noch etwas trist: Namcos Maskottchen wartet dafür mit vielen Extras und bekannten Mitstreitern auf.

Nachdem "Mario Kart DS" erwartungsgemäß riesige Erfolge feiert, lassen Nachahmer nicht lange auf sich warten. Der gute alte Pac-Man steigt deshalb in den PSP-Rennsessel und rast mit 14 anderen bekannten Spielestars um die Wette. Standesgemäß darf der Pillenmampfer auf den Strecken natürlich seine Leibspeise aufsammeln, um allerlei witzige Spezialattacken auszulösen. Genretypische Drifts fehlen ebensowenig wie sammelbare Extras.



Meinung >>

PSP im Rennspielfieber

Wer dem Asphalt-Rasen zugeneigt ist und eine PSP besitzt, hat's gut. Denn zu dem bereits erhältlichen Portfolio an edlen Renntiteln gesellen sich 2006 weitere potenzielle Perlen. Zappenduster sieht's dagegen bei der Nintendo-Konkurrenz aus: Für Game Boy und insbesondere DS erscheint kaum Nennenswertes. Offensichtlich scheitert's an der Hardware-Power - Software-Entwickler befassen sich lieber mit dem Performance-Monster PSP. Negativ-Beispiele wie die lausige "Need for Speed"-Umsetzung auf dem DS bestätigen die Tendenz.

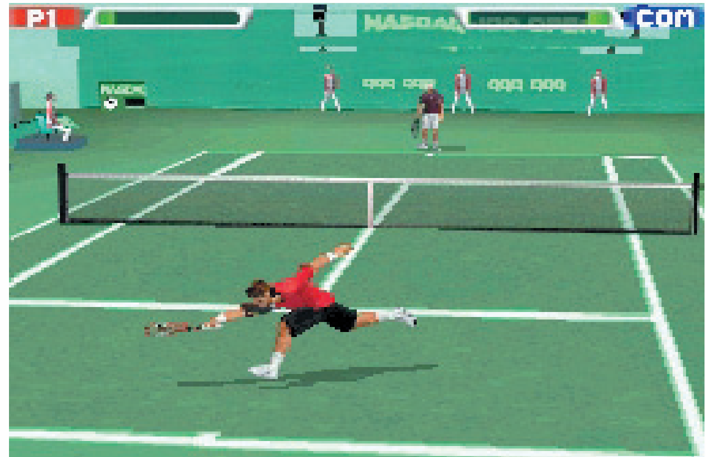
Rennspiel >> Die kommenden Spiele

Name	Hersteller	System	Termin	Anmerkung
ATV: Quad Frenzy	Konami	DS	2006	Der Titel ist in den USA bereist erschienen – die Wertungen waren eher mäßig.
Jet Riders	nicht bekannt	GBA	nicht bekannt	Die Jetski-Simulation der Bits Studios sucht noch einen Publisher.
Matchbox Kids Compilation	Zoo Digital	GBA	2006	Die bekannten Spielzeugflitzer laden auf eine GBA-Runde ein.
Need for Speed (Arbeitstitel)	Electronic Arts	PSP, DS	4. Quartal	Kaum zu vermeiden: Jährliche Neuauflage der langlebigen Rennspielreihe.
Street Riders	Ubisoft	PSP	2. Quartal	Eine brachiale Mischung aus Rasen und Ballern kommt hier auf uns zu.
TOCA World Touring Cars	Ubisoft	PSP	2006	Die erweiterte Neuauflage von "DTM Race Driver 2" ist leider noch USA-exklusiv.

SPIELE 2006 SPORT



GBA Grafisch dezent altbacken – die Game-Boy-Version setzt auf Arcade statt Realismus.



DS Auf dem DS gefällt das wirklichkeitsnahe Spielgefühl, allerdings müssen die Entwickler noch an der Bildrate feilen.

Top Spin 2

Sport >> Tennis

Top Spin 2

PSP DS GBA

Entwickler	PAM, Frankreich
Hersteller	Take 2
Termin	April

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Realistische Filzball-Simulation mit viel Tennis-Prominenz und facettenreichem, ellenlangem Karriere-Modus.

Die Menge klatscht begeistert in die Hände: Mit Take 2s realistischer Tennis-Simulation schmettert Ihr virtuellen Topsportlern die gelbe Filzkugel um die Ohren. Auf beiden Handhelds schwingt Ihr Euer Tennis-Racket mit ausgewählten Profisportlern wie Maria Sharapova, Venus Williams oder Roger Federer. Falls Ihr Euch selbst einen Namen im Tennis-Universum machen wollt, meistert Ihr die motivierende Karriere-Variante und klettert als blutiger Anfänger die Erfolgsleiter hoch. Besonders auf dem DS überzeugen vielseitige Schlagvarianten und realistischer Spielablauf, dafür ruckelt die Grafik in der Vorabversion noch deutlich.

FIFA WM 2006

Sport >> Fußball

Electronic Arts • 2. Quartal PSP DS GBA

Auf dem DS schützt Heinze sein Tor gegen die Weltklassestürmer aus Brasilien.

Kein Ticket für die Fußball-Weltmeisterschaft in Deutschland ergattert? Dann bringt Euch Electronic Arts virtuell in die deutschen Stadien. Wählt Eure Lieblings-Nationalmannschaft, dribbelt durch die Gruppenphase, messt Euch in drei dramatischen K.O.-Runden und holt Euch in einem mitreißenden Endspiel den 'FIFA World Cup'-Pokal. Im Gegensatz zu "FIFA 06" müsst Ihr auf Club-Teams verzichten, dafür werkeln die Entwickler an der actionlastigen Spielbarkeit.

Fight Night Round 3

Sport >> Boxen

Electronic Arts • März PSP

Ist Eure PSP 'Ready to Rumble'? Viel Zeit zum Überlegen bleibt nicht, denn Electronic Arts teilt kräftig aus. An der Spitze steht Goldmedaillen-Gewinner Oscar de la Hoya. Dieser hüpft auf dem PSP-Display gestochen scharf durch den Ring und misst sich mit Box-Legenden wie Muhammad Ali. Auf den Heimkonsolen überraschte die exzellente Boxsimulation mit innovativer, doppelter Analog-Stick-Steuerung. Fraglich, ob die Entwickler diese Steuerungs-Feinheiten adäquat auf den PSP übertragen.



Jetzt gibt's Saures: Mit abwechslungsreichen Attacken durchbricht Roy Jones die Verteidigung des italienischen Feiglings.

Meinung >>

Mehr Wettkampf bitte!

Sport ist Mord? Viele Sportspiele sind jedenfalls nicht angekündigt. Dabei eignet sich ein kurzer Wettkampf ideal für unterwegs – egal ob Game Boy, DS oder PSP. Bei Sonys Taschenspieler möchten wir die Entwickler noch kurz warnen: Bitte denkt bei PS2-Umsetzungen daran, dass ein Handheld weniger Knöpfe und Analog-Sticks aufweist – entsprechend intelligent muss man die Steuerung anpassen!

Sport >> Die kommenden Spiele

Name	Hersteller	System	Termin	Anmerkung
FIFA Street 2	Electronic Arts	DS	März	Erste DS-Umsetzung der erfolgreichen Straßenfußball-Simulation.
Mario Basket 3on3	Nintendo	DS	2006	Marios Sippe setzt zum krachenden Dunk an.
NBA Ballers Rebound	Midway	PSP	2. Quartal	Echte NBA-Cracks werfen auf dreckigen Hinterhöfen spektakuläre Dreier.
Super Black Bass Fishing	Majesco	DS	2006	Gemütliches Fischen mit gelungener Stylus-Steuerung.
Winterspiele	East Entertainment	GBA	Februar	Sportliche Wintersport-Sammlung passend zur Olympiade in Turin.

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Fakten & Features

Schwierigkeit:
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis:
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache:
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen:
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra:
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer:
Eigene Wertung für den Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik:
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound:
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller	>>	Team MAN!AC
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

6 USK

Alternativen

DS	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)

Name des getesteten Spiels

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ rockiger Soundtrack
+ riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



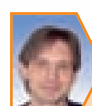


Spielspaß:
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Das Tester-Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Out Run 2006: Coast 2 Coast (PSP)
Super Monkey Ball (DS)
Trauma Center (DS)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Exit (PSP)
Street Fighter Alpha 3 Max (PSP)
Mario & Luigi (DS)



Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
Lemmings (PSP)
Nintendogs (DS)
Trauma Center (DS)



Janina Wintermayr
Spielt zurzeit:
Prince of Persia Revelations (PSP)
Resident Evil Deadly Silence (DS)
Super Monkey Ball (DS)



Stephan Freundorfer
Spielt zurzeit:
Advance Wars Dual Strike (DS)
Mario & Luigi (DS)
Mile High Pinball (N-Gage)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Out Run 2006: Coast 2 Coast (PSP)
Exit (PSP)
Phoenix Wright (DS)



Robert Bannert
Spielt zurzeit:
Key of Heaven (PSP)
Breath of Fire 3 (PSP)
Advance Wars Dual Strike (DS)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Out Run 2006: Coast 2 Coast (PSP)
Street Fighter Alpha 3 Max (PSP)
Duck Tales (Game Boy)



Raphael Fiore
Spielt zurzeit:
Frogger: Helmet Chaos (PSP/DS)
Street Fighter Alpha 3 Max (PSP)
Mario & Luigi (DS)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
GTA: Liberty City Stories (PSP)
Mario & Luigi (DS)
Breath of Fire 3 (PSP)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Mario & Luigi (DS)
Mario Kart DS (DS)
Final Fantasy 4 (GBA)



David Mohr
Spielt zurzeit:
Pro Evolution Soccer 5 (PSP)
Lunar Dragon Song (DS)
Popolocrois (PSP)

Leseführung >>

Die Spielgenres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet als das übergeordnete Haupt-Genre (z.B. Abenteuer >> Action-Adventure).

Im Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen.

Rennspiel:
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken:
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion:
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport:
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action:
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer:
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also z.B. Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.





DS Darf nicht fehlen: Das obligatorische Duell gegen König Bowser. Auch der punkige Krötengrobian bekommt kleinwüchsige Unterstützung. Bowser Jr. sitzt auf seinem Rücken.



DS Der Hammer hilft gegen die steinernen Miesepeter. Haltet die Aktionstaste gedrückt und lasst sie im richtigen Augenblick los, um Feindattacken zu kontern.

Mario & Luigi



Zusammen durch die Zeit

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

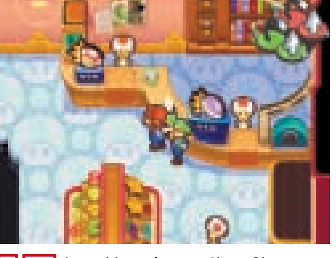
Mehr als zwei Jahre ist es her, dass Mario und Luigi auf dem GBA ihr Abenteuer-Debüt gaben. In einer hochgelobten Mixtur aus Rollenspiel und Geschicklichkeits-Elementen retteten die Schnurrbart-Brüder ehedem das benachbarte Königreich der Lachbohnen nebst Prinzessin Peach vor dem drohenden Untergang. Wirklich lange hielt der folgende Frieden für Prinzessin und Rettungs-Klempner allerdings nicht an, denn Entwickler Alphadream schickt böse Aliens ins Pilzkönigreich, die Peach entführen und das königliche Schloss besetzen. Um dem speziellen Design des DS gerecht zu werden, variierten die Entwickler das bekannte Thema allerdings um ein pikantes Detail: Der Alien-Angriff findet in der Vergangenheit statt.

Vier Schnurris für Peach

Die klassische Besetzung des Mario-Märchens, Prinzessin und Klempner, Kröten und Pilze, begegnen Euch also im Baby-Alter. Doch damit nicht genug: Per haarsträubender Zeitreise-Story wird die ganze Bande in die Gegenwart versetzt und trifft dort auf ihre erwachsenen Gen-Doubletten. Wer den Vorgänger kennt, kann sich die Konsequenz für die Spielmechanik nun schon ausmalen. Statt zwei habt Ihr nun vier Brüder als Spielfiguren, von denen jeder mit der stets gleichen Taste gesteuert wird. Egal, ob in den regelmäßig anfallenden Rundenkämpfen oder beim Rätsel-Parcours durchs Pilzkönigreich: Mario wird immer mit dem A-Knopf angesteuert, Luigi mit dem B-Button, die Baby-Brüder mit X bzw. Y-Taste. Das schafft, zusammen mit den Doppel-Display des DS, Raum für ungewöhnliche Aufgabenstellungen. Eine Standardsituation wäre beispielsweise: Mario und Luigi betätigen im unteren Bildschirm einen Lichtschalter. Der fliegt ins obere Display und erhellt für eine begrenzte Zeit einen von Stacheln gesäumten Pfad, auf dem sich die Babybrüder vorarbeiten. Komplexe Knobeleien bleiben im späteren Spielverlauf natürlich nicht aus. Nach und nach erhalten



DS Kein Fall für Greenpeace: Die übellaunige Riesenpflanze buddelt sich im Boden ein, um Euren gnadenlosen Angriffen zu entgehen. Das Unkraut wird trotzdem gejätet.



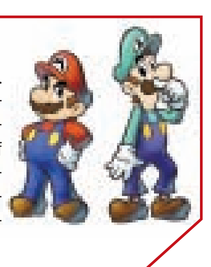
DS Im schlosseigenen Item-Shop könnt Ihr Euch neue Latzhosen kaufen.



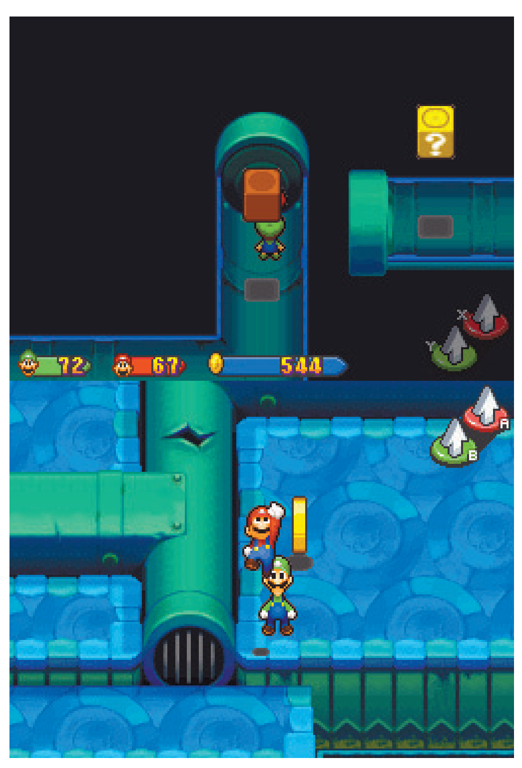
DS Level Up: Per Lakitu-Angel weist Ihr noch einige Bonuspunkte zu.

Erfolgsstory >> Mario und die Rollenspiele

Nicht nur auf dem GBA verdiente sich Mario bereits Rollenspiel-Sporen. Auf den stationären Nintendo-Konsolen tummelte sich der rührige Klempner schon ganze drei Mal in der Welt der Rundenkämpfe und Schalterrätsel. "Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars" von Square läutet auf dem Super Nintendo die Mario-RPG-Ära mit damals beeindruckender Render-Optik ein. Intelligent Systems steuert später zwei "Paper Mario"-Episoden für Nintendo 64 und den Gamecube bei. Alle drei Titel ernteten begeisterte Kritiken und mehrten Marios Ruhm als Genre-Tausendsassa.







DS Teamwork: Die erwachsenen Klempner sammeln eine Münze auf, die die Babys aus dem Kanalrohr stoßen.



DS Was Schlechtes gegessen: Nach einem Bosskampf im Verdauungstrakt des Riesen-Yoshis folgt ein heroischer Abgang.

die Brüder nämlich Spezialfähigkeiten, die teilweise aus dem Vorgänger bekannt sind. So motiviert ein Druck auf die Schultertasten die erwachsenen Latzhosenlauser zu Drehsprüngen oder Transformation in Ballform. Die Babybrüder hauen mit dem Hammer zu oder buddeln sich in den Untergrund. Die Kombination und Koordination der brüderlichen Fähigkeiten machen den Hauptanteil bei der Hatz durch die isometrisch gezeichneten Levels aus.

Wenn nicht gerätselt wird, nehmen die alten Bartbrüder ihre Babys Huckepack und traben flott durch verwunschene Wälder, heißen Wüstensand oder Mutterschiffe der Aliens. Werdet Ihr dabei von der größtenteils feindlich gesonnenen Level-Bevölkerung berührt, schaltet das Spiel in Rundenkämpfe um, die gleichermaßen auf Köpfchen und flinke Finger setzen. Marios Hüpfspiel-Historie wird stets Rechnung getragen.

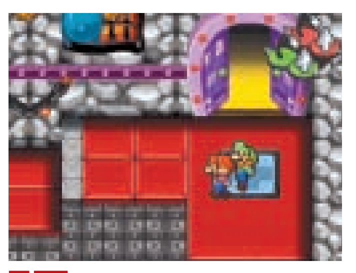
Hüpf-Rollenspiel

So könnt Ihr durch einen Sprung auf den Kopf von Monsterhörnchen, Pilz-Aliens oder Steinquadern schon vor dem eigentlichen Kampf einen taktischen Vorteil erlangen. Im eigentlichen Gefecht fliegen dann nach bester Mario-Manier die Fetzen. Hammerschläge und Kopfsprünge sind hierbei nur banale Übungen, mit Brüder-Items wie Feuerblumen, Kettenhunden oder Kanonen entfaltet sich die kombinierte Schlagkraft des Klempner-Quartetts.

Eine Klasse für sich sind die aufwändig inszenierten Endgegnerkämpfe. Ob Tausendfüßler, Riesenbombe oder Piranha-Pflanze, fast alle Bosse verlangen eine eigene, meis urwitzige Kampftaktik. So kippt Ihr giftige Pilze in den Drink des Tausendfüßlers, kegelt den gigantischen Bob-Omb in Richtung seiner Befehlshaber und fechtet vor tausenden pilziger Zuschauer ein Duell mit Publikumsbeteiligung aus. Zwischensequenzen in Spielgrafik und Sprach-Samples runden das Spiel ab. *mw*



DS Lasershow: Bei den obligatorischen Bosskämpfen werden regelrechte Effektgewitter abgebrannt. Der Kampf gegen das Monster-Ei strahlt in aller Zeichentrick-Pracht.



DS Huckepack: Alle vier Brüder stellen sich auf den Bodenschalter.

Max Wildgruber

10 von 10

„Mario regiert die Spielwelt, egal welche!"

Meine einzigen zwei Kritikpunkte gleich vorneweg: Die Story ist ziemlich kindisch und die DS-Möglichkeiten werden nicht voll ausgeschöpft. Warum das egal ist? Der Slapstick-Humor funktioniert unabhängig von der Story und wurde punktgenau inszeniert. DS-Spieler bekommen auch ohne Touchscreen-Gekrakel genug geboten, außerdem dürft Ihr spät im Spiel doch noch auf den Bildschirm kritzeln. Der Rest ist eitel Sonnenschein: Niemals frustiges, stets motivierendes Leveldesign der süchtig machenden Sorte zieht Euch tief ins Pilzkönigreich. Vorbildliches Rundenkampf-Geschehen mit klug eingearbeiteten Geschicklichkeitstests und taktischen Finessen lässt das Sammeln von Erfahrungspunkten nie zur lästigen Pflichtübung verkommen. Kurz & knapp: "Mario & Luigi" steht für erstklassige Rollenspiel-Unterhaltung im Latzhosen-Taschenformat. Kaufen!

DS-Faktor

Die sinnvolle Kombination beider Monitore steht im Vordergrund des Spieldesigns: Die Übersichtskarte auf dem oberen Bildschirm gehört zum Pflichtprogramm, Splitscreen-Szenen mit den Babybrüdern oben und den erwachsenen Klempnern unten sorgen für neuartige Levelstrukturen. In den Rundenkämpfen findet die meiste Action auf dem unteren Display statt, das obere wird für gelegentlich Luftkämpfe genutzt. Touchscreen und Mikrophon werden ignoriert.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>>	Alphadream, Japan
Hersteller	>>	Nintendo
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel





Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
GBA	**Mario & Luigi Superstar Saga** (nicht getestet)

Mario & Luigi

Pro
- irrwitziges Leveldesign
- gute Doppelschirm-Nutzung
- tolle Zeichentrick-Animationen
- ohrwurmiger Soundtrack
- motivierende Rundenkämpfe

Contra
- keine Touchscreen-Unterstützung

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 8 von 10

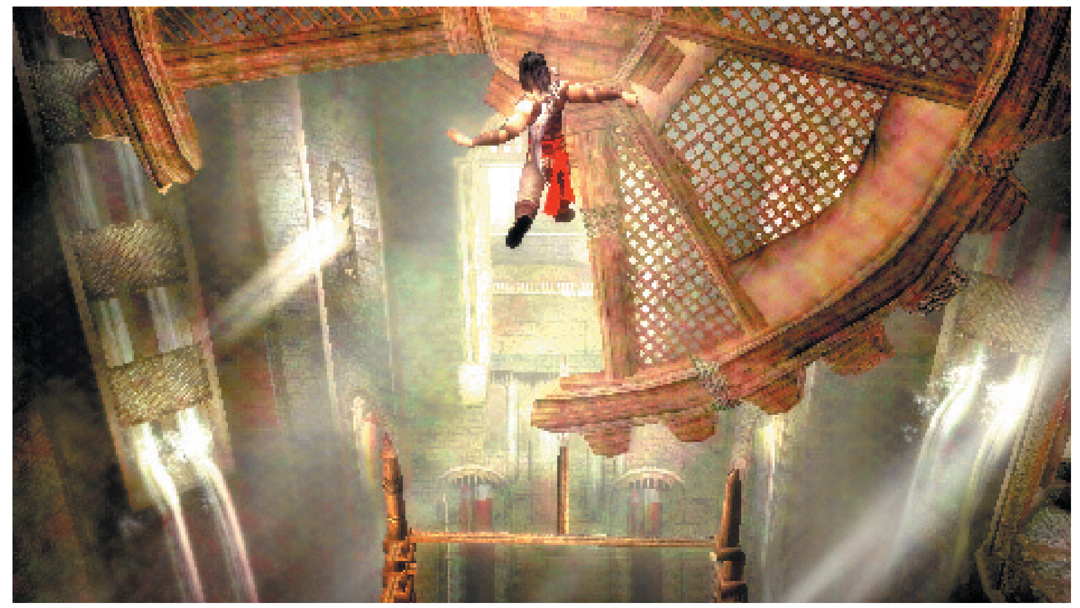
Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Aberwitziges Action-RPG mit sensationellem Ideenreichtum bei Leveldesign und Slapstick-Szenen.





PSP Die komplexen Kletterpassagen haben es in sich. Vor allem die neuen Bereiche sorgen durch ihren unausgegorenen Schwierigkeitsgrad für Frust.

Prince of Persia Revelations

Abenteuer >> Action-Adventure

Adel schützt vor Torheit nicht: In jugendlichem Übermut befreite der Prinz von Persien den Sand der Zeit und besiegelte damit sein Schicksal. Zwar brachte der königliche Abenteurer wieder alles ins Reine, den Wächter der Zeit konnte er nicht zufrieden stellen. Seit jenem Tag nun macht die dunkle Kreatur Dahaka Jagd auf den Perser, der in seiner Verzweiflung schließlich auf die Insel der Zeit flieht. Dort warten nicht nur die schöne wie mysteriöse Kaileena und der scheue Sandgeist auf den Spieler, sondern auch ein riesiger, mit Fallen und Feinden gespickter Palast.

Besitzer stationärer Konsolen haben's leicht, denn sie kennen bereits viele der Gefahren. "Revelations" basiert zum großen Teil auf der Ende 2004 erschienenen "Prince of Persia"-Episode "Warrior Within", würzt das bekannte Adventure-Programm aber mit neuen Passagen. Angesiedelt unter anderem vor dem Thronsaal, dem Wasser- und mechanischen Turm, stellen die zusätzlichen Bereiche selbst Profis auf eine harte Probe. Unübersichtliche Kletteraufgaben bringen die Kamera in Bedrängnis und komplizierte Rätsel stehen im krassen Gegensatz zum intuitiven Aufbau des restlichen Spiels.



PSP "Prince of Persia" verbindet malerische Kulissen mit martialischen Gefechten. Kein Action-Adventure-Fans sollte sich das PSP-Märchen entgehen lassen.

Zum Glück mangelt es dem blaublütigen Protagonisten nicht an akrobatischen Fähigkeiten. Gekonnt hangelt Ihr Euch an Felsvorsprüngen entlang, überwindet Abgründe mit einem waagrechten Spurt an der Wand oder springt von Säule zu Säule. Die Steuerung ist nahezu identisch zum großen Konsolenbruder und geht auch blutigen Anfängern leicht von der Hand. Action-Profis profitieren dagegen vom umfangreichen Kampfrepertoire des Prinzen: Ein- oder beidhändig teilt Ihr Schwerthiebe aus, enthauptet die Gegner oder nutzt Eure Zweitwaffe als tödliches Wurfgeschoss. Größeren Zwischengegnern wie den Sandtrollen klettert Ihr gar auf den Rücken und attackiert deren wunden Punkt im Nacken. Zu Hilfe kommt Euch dabei der magische Sand: Mit Druck auf die digitale Richtungstaste verlangsamt Ihr das Spielgeschehen oder dreht die Zeit um bis zu 20 Sekunden zurück. Manchem Tod lässt sich so ein Schnippchen schlagen. *jw*

Janina Wintermayr — 8 von 10

„Abenteuer-Märchen mit Macken"

Ubisofts orientalisches Märchen macht auch auf dem PSP eine gute Figur. Grafisch steht "Revelations" seinen Konsolenvettern in nichts nach und auch spielerisch wird Unterhaltung auf höchstem Niveau geboten. Die neuen Passagen sind zwar ein nettes Zugeständnis an PSP-Besitzer, bringen aber in puncto Schwierigkeitsgrad selbst einen alten "PoP"-Hasen wie mich an den Rand der Verzweiflung. Leider trüben die unnötig komplizierten Kletteraufgaben der eingeschobenen Bereiche den positiven Gesamteindruck.

Ulrich Steppberger — 8 von 10

„Stimmungsvolles Orient-Erlebnis"

Schade finde ich, dass Ubisoft aus der "Prince of Persia"-Trilogie ausgerechnet den zweiten Teil für die PSP umgesetzt hat, denn die anderen wären geeigneter. Aber auch so gibt das düstere Märchen (gute Beleuchtung hilft weiter) eine sehr gute Figur ab, nur die häufigen Sound-Aussetzer stören den technisch starken Eindruck. Und Vorsicht: Unerfahrene Prinzen haben am knackigen Abenteuer einiges zu knabbern – immer ruhig bleiben!

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 16

Alternativen

DS	**Ultimate Spider-Man** (78 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	**Prince of Persia: Sands of Time** (nicht getestet)

Prince of Persia Revelations

Pro
- + prachtvolle Inszenierung
- + hervorragende Steuerung
- + intelligente Zeitmanipulation
- – motivierende Kletterpassagen

Contra
- – Soundaussetzer durch Ladezeiten
- – neue Bereiche viel zu kompliziert

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Stimmungsvolles Abenteuer mit durchdachter Steuerung. Sound-Aussetzer und arg verzwickte Areale nerven.

Double Team DS
Mega Man Battle Network 5
Abenteuer >> Rollenspiel



DS Nahe Computern startet Lan die 'Megaman.Exe' und hat so Internet-Zugang.

DS-Faktor
In der Oberwelt nutzt Ihr den unteren Bildschirm für PDA-Funktionen wie die Verwaltung von Chips und E-Mails - das ist praktisch. Die Kämpfe finden allerdings nur im oberen Display statt, obwohl sich die mickrige Chip-Auswahl bestens für ein Touchscreen-Menü eigenen würde. Das Mikrofon wird nicht unterstützt.
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

In der Technostadt von "Battle Network" ist vom Backofen bis zur Klimaanlage jedes Gerät mit dem Internet verbunden. In allen Episoden der langlebigen Rollenspielserie knüpft sich der jugendliche Hacker Lan Cyber-Banditen vor, die mit Viren Unruhe stiften – diesmal hat der 'Dark Chip' den Cyberspace übernommen. Allerdings tritt Lan nicht alleine an: Zwei Hackerteams konkurrieren um die Ehre, als erstes das Hauptquartier der bösen Nebular zu stürmen.

Wie in den Vorgängern erkundet Ihr mit Lan Straßen und Gebäude, um zu diversen Computern zu gelangen. Hier loggt Ihr Euch mit der 'Megaman.Exe' ins Netz ein. Dieses virtuelle Alter-Ego erkundet die Datenautobahn wie ein Labyrinth, sammelt Passwörter und Infos. Sicherheitsprogramme und Viren bekämpft Ihr in Echtzeit: Ihr ballert mit der Armkanone, weicht Gegenfeuer aus und aktiviert gesammelte Chips. Diese ermöglichen Spezialmanöver wie Streuschuss und Granatwurf.

Während Ihr Euch auf dem GBA zwischen zwei Modulen entscheidet, packt das DS-Update "Double Team" Chips und Helden von Team Protoman und Team Colonel in ein Spiel. *oe*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK frei

Alternativen

PSP	**Tales of Eternia** (82 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	**Mega Man Battle Network 5** (nicht getestet)


Oliver Ehrle 5 von 10
„Technisch fast wie auf GBA"
"Battle Network" ist eine innovative Rollenspielserie, die im Lauf der Jahre kaum verbessert wurde. Alle Episoden spielen in derselben Stadt, nur Handlung und Details des Kampfsystems ändern sich. Das DS-Update enttäuscht noch mehr, denn im Vergleich mit den GBA-Versionen müsst Ihr technische Updates mit der Lupe suchen. Touchscreen-PDA, ein paar Grafikeffekte und Sprach-Samples sind kaum nennenswerte Neuerungen, zumal Capcom die Kämpfe gänzlich unangetastet lässt – hier ballert Ihr in veralteter GBA-Optik.


Mega Man Battle Network 5

Pro
- abenteuerlicher Hackerkrimi
- Waffen zum Sammeln und Tauschen
- neue Vierspielerkämpfe

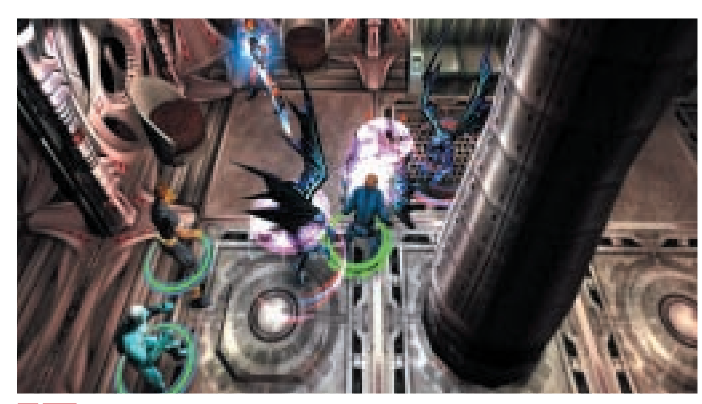
Contra
- keine inhaltlichen Verbesserungen
- altbackene Grafik
- Touchscreen wird zu wenig genutzt

Multiplayer: 5 von 10 – 1-4, WiFi, 1 Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Beide Teams auf einem Modul: Kaum überarbeitetes DS-Update der ohnehin schwachen GBA-Vorläufer.

The Rise of Apocalypse
X-Men Legends 2
Abenteuer >> Action-Rollenspiel


PSP Wie gehabt: Fliegende Gegner strapazieren die Nerven am meisten.

Normalerweise sind sich Xaviers X-Men und Magnetos Bruderschaft spinnefeind – doch angesichts eines größeren Übels schließen sich die Steithähne ausnahmsweise zusammen: Der übermächtige Eroberer Apocalypse und seine Reiter haben Magnetos Insel erobert, um von dort aus die ganze Erde zu unterjochen. Zeit für die beiden Mutanten-Chefs, eine vierköpfige Elite-Truppe auf das von entstellten Gen-Experimenten und fiesen Schlägern bevölkerte Eiland zu schicken.

Fans der Vorlage frohlocken: Bei der Formierung Eurer Wunschgruppe dürft Ihr aus dem Vollen greifen und all Eure Comic-Lieblinge rekrutieren, um anschließend dem Gegnerpack mit Faust-Justiz oder Mutantenkräften Saures zu geben. Wie bei den „Untold Legends" seid Ihr hier in Echtzeit zugange, aber nicht allein unterwegs. Wechselt jederzeit den aktiven Charakter und schaut Euren Kollegen dabei zu, wie sie gemäß Eurer Menü-Programmierung selbstständig zulangen, wenn Euch klebrige Rieseninsekten oder andere schräge Monstren auf die Texturpelle rücken. *rb*


PSP Wird's unübersichtlich, hilft manchmal ein manueller Kameraschwenk – knifflig belegt, aber nützlich.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Vicarious Visions, USA
Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK 12

Alternativen

DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Golden Sun** (nicht getestet)


Robert Bannert 7 von 10
„Sucht-Gemetzel mit dezenten Schwächen"
Ganz klar: Die „X-Men Legends" sorgen für mehr Abwechslung als das vergleichbare „Untold Legends", bieten Euch statt einem Solo-Helden gleich eine ganze Gruppe und motivieren dank gigantischem Heldenaufgebot vor allem Marvel-Fans zum Immer-wieder-spielen. Dafür geht's anders als beim beschaulichen Fantasy-Schlachten manchmal ganz schön chaotisch zu: Monster wie Charaktere wurden zwar toll modelliert und animiert, aber wenn das Getümmel all zu dicht wird, verliert Ihr zu schnell den Überblick und prügelt nur noch aufs Geratewohl los.


X-Men Legends 2

Pro
- riesiger Charakter-Katalog
- gelungenes Comic-Gefühl
- herrlich viele Fertigkeiten

Contra
- ungeschickte Tasten-Belegung
- Kämpfe geraten schnell chaotisch
- teils matschige Hintergrundgrafik

Multiplayer: 7 von 10 – 2-4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10


78 von 100 SPIELSPASS

Nicht immer übersichtliches, aber zu jeder Zeit hochmotivierendes Helden-Gerangel mit viel Liebe zur Vorlage.





DS Mit Stylus oder Fingernagel bestimmt Ihr in der Ego-Sicht die Richtung der Stichattacken: Langsame Hiebe von der Seite richten viel Schaden an; schnelle, frontale Messerstöße lassen dem Gegner Raum für einen Konterangriff.

DS Während die Levelkarte ausgelagert wurde, müsst Ihr auf das Inventar noch manuell via Start-Taste zugreifen.

Resident Evil Deadly Silence

Abenteuer >> Action-Adventure



Knobler, Sportler, Hüpfer und Strategen – sie alle kamen auf dem DS zum Zug. Geballte Action in 3D war jedoch größtenteils der PSP vorbehalten. Damit ist jetzt Schluss! Zur Stärkung des Genres holt sich Nintendo einen prominenten Vertreter an Bord: Zum zehnjährigen Jubiläum feiert die berühmte Horrorreihe "Resident Evil" ihren Einstand auf dem DS. Für Zocker-Novizen die Gelegenheit, ein Stück virtueller Geschichte nachzuholen, denn kein Geringerer als der Serien-Erstling gibt sich die Ehre.

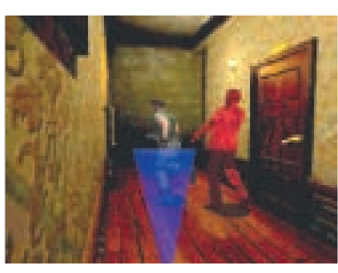
Wie alles begann

In der amerikanischen Kleinstadt Raccoon City geht der Teufel um: Vermisste Wanderer, grausam entstellte, angefressene Leichen und rätselhafte Tiersichtungen rufen das Spezialkommando der örtlichen Polizei auf den Plan. Als auch dieses spurlos verschwindet, machen sich die Mitglieder des S.T.A.R.S. Alpha-Team in den Wäldern um Raccoon City auf die Suche nach ihren Kollegen. Statt derer finden sie jedoch nur ein riesiges Anwesen, bevölkert von lebenden Toten. Was als Rettungsaktion begann, wird zum Kampf auf Leben und Tod, den Ihr gleich mit zwei Charakteren bestreiten dürft. Je nachdem, ob Ihr Euch für die schnuckelige Jill Valentine oder den draufgängerischen Chris Redfield entscheidet, müsst Ihr mit diversen Einschränkungen leben: Während die zierliche Polizistin ein größeres Inventar und einen Dietrich zum Knacken von Türen und Schubladen mitbringt, erweist sich ihr Partner im Umgang mit der gefräßigen Monsterbrut als robuster. Die untoten Hausbewohner stellen jedoch nicht Euer einziges Problem dar. Als Herausforderung entpuppt sich die Suche nach Schlüsseln und Hinweisen, was sich in Form diverser Rätsel manifestiert.

'Kenn ich alles schon', werden "Resident Evil"-Veteranen sagen,



DS Sidekick Rebecca ist nicht nur Beiwerk, Ihr dürft das Mädel auch steuern.



DS Im Multiplayer-Gefecht erscheint der Partner oder Gegner als Farb-Symbol.

Zeitloser Horror >> Kultspiel der 90er



Perfekte Spielbarkeit kann man Shinji Mikamis Polygon-Grusel nicht nachsagen. Trotzdem erlangte "Resident Evil" Kultstatus und popularisierte nebenbei das Action-Subgenre 'Survival Horror'. Sequels und Umsetzungen im zweistelligen Bereich sowie ein grafisch aufpoliertes Gamecube-Remake des ersten Teils folgten. Sogar in der Internet-Enzyklopädie 'Wikipedia' findet das japanische Horror-Abenteuer Erwähnung.



Oliver Schultes

7 von 10

"For you the master of unlocking"

Mit ein paar Jahren Abstand mutet bei "Resident Evil" nicht nur so manche Textzeile abstrus an. Auch die Splatter-Szenen, in denen Köpfe platzen oder von Eurem Helden durch die Gegend gekickt werden, haben viel von ihrem Schock-Appeal verloren. Zombies, die auf den kleinen DS-Screens teilweise wie unkenntliche Pixel-Haufen wirken, lassen meinen Puls nicht steigen. Für mich gehört das grandiose Horror-Abenteuer auf die große Mattscheibe. Stört Euch die kleinteilige Optik nicht, dann schlagt zu.



Unvergessen: Auch im DS-Remake hüpft der Zombie-Hund durchs Fenster und sorgt für Schrecken – sogar bei Kennern.

Im Gleichgewicht: Zieht mit dem Stylus die Klunker auf die Waagschalen.



Erste Hilfe: Pustet gefühlvoll ins Mikro und damit Luft in die Lungen Eures verletzten Kameraden.

liegen damit aber nur halb richtig. Spielt Ihr den 'klassischen' Modus, erlebt Ihr das Horror-Abenteuer in seiner ursprünglichen Fassung. In der 'Wiedergeburt'-Variante wurde das PSone-Original jedoch für den DS fit gemacht: Neben neuen Spielelementen (wie durch Farbcodes verschlossene Vorratskisten), hat sich der Fundort verschiedener Objekte verändert und einige Rätsel wurden komplett umgestaltet und auf Stylus-Einsatz getrimmt. Beispielsweise müsst Ihr im Rüstungssaal nun keine Statue mehr über das Lüftungsgitter schieben, sondern eine Waagschale mit Hilfe fünf farbiger Klunker ins Gleichgewicht bringen.

Der Touchscreen findet auch im Kampf Verwendung; nämlich dann, wenn das Spielgeschehen plötzlich in die Ego-Ansicht wechselt: Mit dem Stylus oder Fingernagel schwingt Ihr das Messer und erwehrt Euch allerhand aggressiver Viecher. Das Gegner-Repertoire reicht von Zombies, Hunden und mutierten Echsen bis hin zum Bosskampf mit einer riesigen Giftschlange. Abseits der Stylus-Stechereien steuert Ihr die Protagonisten aus der von festen Kamerawinkeln eingefangenen Third-Person-Perspektive durch die Render-Kulissen.

"Resident Evil" ist kein Spiel für zwischendurch. Zwar lässt sich "Deadly Silence" an einem Nachmittag beenden, weil Ihr aber nur an ausgewählten Orten speichern dürft, fallen kurze Action-Intermezzi zwischen Tür und Angel flach. Schon eher für die schnelle Zombie-Hatz geeignet ist der neue Multiplayer-Modus: Bis zu vier Spieler kämpfen sich in einem 15-minütigen Zeitlimit kooperativ oder in Konkurrenz durch drei monsterverseuchte Areale. Partner teilen sich dabei eine Lebensleiste sowie Gegenstände und Waffen, Kontrahenten behindern den anderen durch Abschuss verschiedenfarbiger Gegner.

Das Pixelblut fließt im Solo- wie Mehrspieler-Modus in seiner ursprünglichen roten Farbe, zwangsentschärft und -entfärbt wurde lediglich das Intro-Filmchen. *jw*

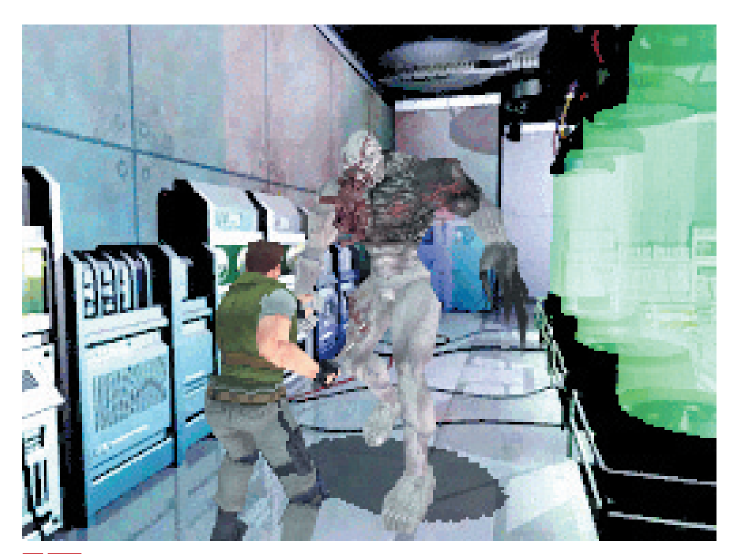


Janina Wintermayr

9 von 10

"Damals wie heute geniale Horror-Action"

Als Fan der ersten Stunde kann ich mir die Freudentränen nicht verkneifen: Die Pixeloptik des PSone-Originals, die trashigen Dialoge sowie die unnachahmliche Gruselatmosphäre fesseln mich wie vor zehn Jahren an den Bildschirm – oder besser gesagt Bildschirme. Die Dualscreens kommen im neuen 'Wiedergeburt'-Modus gut zur Geltung und überraschen selbst alte "Resi"-Hasen mit neuen Herausforderungen. Messerkampf in der Ego-Perspektive und Stylus-lastige Kombinatorik-Rätsel sind dabei vorbildlich ins Abenteuer integriert. Wer schon damals über die dezent hakelige Steuerung hinwegsehen konnte, dem sei das DS-Remake wärmstens empfohlen. Neulinge sollten sich "Deadly Silence" sowieso nicht entgehen lassen.



Ausgemustert: Der Tyrant wurde zum Zwischenboss degradiert. Nach dem Kampf im Labor wartet nun ein neuer Endgegner auf Euch.



DS-Faktor

Den oberen Bildschirm dauerokkupiert die Levelkarte – das Spielgeschehen konzentriert sich stets unten. Dort bietet "Resident Evil" eine ausgewogene Mischung aus Tasten- und Touch-Steuerung: Während Ihr die Spielfigur mit dem Digikreuz lenkt, kommt der Stylus beim Rätselraten und Kämpfen aus der Ego-Perspektive zum Einsatz. Das Mikro findet nur nonverbal Verwendung, etwa um Kerzen auszublasen oder bei der Mund-zu-Mund-Beatmung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	März



Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
GBA	**Resident Evil Gaiden** (nicht getestet)

Resident Evil Deadly Silence

Pro
- + vorbildliche Ego-Kämpfe
- + originelle Stylus-Aufgaben
- + stimmungsvolles Gruselszenario
- - Multiplayer-Monster-Jagd

Contra
- - Videosequenzen nicht angepasst
- - hakelige Tasten-Steuerung

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 4 – WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Neuauflage der kultigen Survival-Horror-Action mit frischen Spielelementen und Multiplayer-Modus.





DS Titelheld Phoenix Wright ist jung, dynamisch und wird öfters wegen seiner Frisur gefoppt – das eigentlich ernste Abenteuer lässt immer wieder schrägen Humor aufblitzen.



DS Einspruch und mitgedacht: Wo ist der Widerspruch in diesen Informationen?

Ace Attorney
Phoenix Wright

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Die Beliebtheit des Nintendo DS zusammen mit seinem ungewöhnlichen Eigenschaften macht es möglich: Für das populäre Handheld erscheinen auch Spiele in westlichen Gefilden, denen vorher keiner den Sprung zugetraut hatte. So auch "Phoenix Wright: Ace Attorney" – das Anwalts-Abenteuer erfreute japanische Hobby-Juristen bereits auf dem GBA mit drei Episoden, mit dem DS-Debüt wird Europa-Premiere gefeiert.

Ihr schlüpft in die Rolle des stachelhaarigen Titelhelden, der als junger und leicht chaotischer Rechtsvertreter insgesamt fünf Fälle lösen und für seine Mandanten einen Freispruch erwirken soll. Die ersten vier Aufgaben bilden zusammen eine große Rahmenhandlung voller Wendungen wie eigenwilliger Charaktere und stammen vom letzten GBA-Auftritt. Der finale Prozess dagegen ist komplett neu und bietet exklusiv komplexere Untersuchungsmethoden, die mit dem DS-Fähigkeiten mehr anfangen – so sammelt Ihr z.B. Fingerabdrücke, leuchtet Szenarien mit Infrarotlicht aus oder inspiziert im Labor Beweismaterial in 3D-Form.

Die zahlreichen Unterhaltungen mit Verdächtigen und Zeugen laufen im traditionellen Stil mittels Texttafeln und dezent animierten Charakter-Portraits ab. Lest die Dialoge stets aufmerksam, denn nur so erfahrt Ihr wichtige Hinweise und Indizien. Dazu durchstöbert Ihr per Fadenkreuz-Untersuchung Tatorte und spürt weitere Beweismittel auf – diese werden in Eurem virtuellen Inventar für den späteren Einsatz aufbewahrt. Habt Ihr alles erkundet, geht es prompt zum Prozess, der oft mehrere Tage dauert. Vor Gericht lauscht Ihr den Zeugenaussagen, um dank Eurer vorher gewonnenen Erkenntnisse Widersprüche zu entdecken. Habt Ihr einen gefunden, legt Ihr laut 'Einspruch!' ein (wahlweise per Knopfdruck oder Mikrofon) und legt Eure Beweise vor – vielleicht überführt Ihr den Zeugen der Falschaussage. Allerdings solltet Ihr Euch dabei sicher sein: Liegt Ihr mit Eurer Behauptung falsch, ist der Richter sauer und ermahnt Euch – nach fünf Verweisen in einer Sitzung ist die Verhandlung verloren. *us*

Als Grundlage für diesen Test diente die US-Fassung (Bilder); die deutsche Version ist inhaltsgleich und weist übersetzt Texte auf.

DS Tatorte untersucht Ihr mittels Fadenkreuz nach Hinweisen.



DS Die 3D-Begutachtung von Fundstücken gibt es nur im letzten Fall.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom/Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	März

USK 6

Alternativen

PSP	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich

Phoenix Wright: Ace Attorney

Pro
+ heute unübliches Spielprinzip
+ lange und spannende Story
+ anspruchsvolle Rätsel
+ unterhaltsame Inszenierung

Contra
- technisch altmodisch
- kein Wiederspielwert nach Auflösung

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Einfach inszenierte, aber dank intelligenter Story und kniffligen Rätseln packende Anwalts-Simulation.

Ulrich Steppberger – 9 von 10

„Spannung vor Gericht – und das mit Niveau"

Klar, technisch macht "Phoenix Wright" auf dem DS keinen großen Eindruck. Die gezeichneten Porträts sehen zwar allesamt hübsch aus, wirken aber altmodisch. Doch der Inhalt kann sich sehen lassen: Nie hätte ich gedacht, dass mich eine Gerichtssimulation so packen könnte. Die fesselnde Story sorgt mit Überraschungen sowie Tiefgang für Spannung und präsentiert interessante Charaktere mit einem Schuss japanischer Skurrilität. Bei der Inspektion der Tatorte und in den Kreuzverhören helfen scharfe Augen und gutes Kombinieren weiter – so machen Abenteuer Spaß.



Oliver Schultes – 5 von 10

„Unterhaltsamer als Barbara Salesch, aber..."

...so richtig packt mich die Anwaltssimulation nicht. Das liegt primär an den Textwüsten, durch die Ihr Euch klicken müsst, um die Fälle zu lösen – sich wiederholende Animationen der involvierten Spielfiguren verstärken das Langeweile-Gefühl weiter. Wer die knapp 30 Stunden lange, relativ lineare Knobelei meistern will, braucht genauso viel Disziplin wie beim Auswendiglernen von Paragraphen. Schade auch, dass anspruchsvollere, Abwechslung bringende Elemente wie die 3D-Begutachtung von Beweisstücken erst im letzten Fall auftauchen.

DS-Faktor

Da "Phoenix Wright" seinen Ursprung auf dem GBA hat, hält sich der Einsatz der DS-Eigenheiten in Grenzen. Lediglich im letzten Fall wird der Touchscreen für komplexere Aufgaben als Zielkreuz-Navigieren genutzt. Trotzdem fällt das weitgehend menübasierte Geschehen mit Doppelbild und Stylus etwas handlicher aus. Einsprüche via Mikrofon dagegen sind lediglich Gimmicks, nach wenigen Rufen steigt Ihr wieder auf simplen Knopfdruck um.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







PSP Monster unter sich: Ryu erlernt unterschiedliche Drachenformen und transformiert in kritischen Gefechten zum wutschnaubenden Ungetüm.



PSP Endlich ist Ryu erwachsen: In den ersten Spielstunden ist Euer Konterfei ein kleiner Dreikäsehoch, aber mit der Zeit wächst er zum Mann heran.

Breath of Fire 3

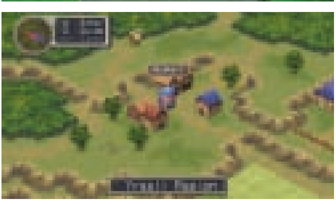
Abenteuer >> Rollenspiel

Capcom setzt den ersten 3D-Teil seiner beliebten „Breath of Fire"-Reihe (damals für die Playstation erschienen) auf die PSP um: Beide Versionen gleichen sich wie ein Ei dem anderen, lediglich die PSone-typischen Grafikfehler und Polygonblitzer gehören endlich der Vergangenheit an. Ansonsten bewegen sich Drachen-Teenager Ryu und seine Gefährten wie damals durch eine possierlich-polygonale Fantasy-Welt mit lauschigen Wäldchen, gurgelnden Bächlein, gemütlichen Siedlungen und glubschäugigen Wuschelhaar-Bewohnern. Letztere wurden übrigens ebenso wie Eure Heldentruppe und ihre Widersacher als klassische 2D-Figuren gepinselt – für die 3D-Rollenspiele jener Ära typisch. Auf diese Weise verzücken großschnablige, stachlige Schwebekugeln, Löwen-Monster mit Medusen-Schwanz und Charaktere wie Euer Leoparden-schwänziger Kumpel Rei zwar mit allerliebster Zeichentrick-Animation – aber gleichzeitig schränken sie Eure Bewegungsfreiheit ein. Trotz 3D-Naturell der isometrischen Spielwelt dürft Ihr den Blickwinkel um nicht mal 90 Grad schwenken (z.B. um hinter eine Ecke zu spicken) – und sobald Ihr die Perspektiven-Taste los lasst, schnalzt das virtuelle Kamerastativ wieder zurück.

Erzählerisch wie spielerisch gab sich „Breath of Fire" bereits bei seiner Erstveröffentlichung 1999 konventionell: Auf der Suche nach seiner wahren Identität durchstreifen Ryu & Co. eine mittelalterlich-mystische Spielwelt, die einmal mehr von allerlei skurrilen Tiermenschen bewohnt wird. Wie in den beiden Vorgängern geben sich geflügelte Adler-Amazonen, Drachenmänner, langarmige Primaten, stiernackige, gehörnte Wüteriche und Leopardenkrieger die Klinke zur Dungeon-Pforte in die Pfote. In den Verliesen selbst sind wie auf der Oberwelt ganze Heerscharen von angriffslustigen Monsterchen umtriebig, die Eure arglose Party nach bewährtem Zufallsprinzip platzen lassen und in ein Rundengefecht verstricken. Euer Held und zwei seiner Mitstreiter bieten den Kreaturen in Dreiecksformation die Pixelstirn, um ihnen Zug um Zug über Icon-Menü Schwert, Axt, Klauen oder Zaubersprüche um die Ohren zu hauen. Besonders wirkungsvoll: Hat Ryu um seine wahre Natur erfahren, darf er im Kampf zum geflügelten Schuppentier mutieren und Widersacher mit magischem Odem flambieren, verätzen oder vergiften.

Wie gehabt genießt Ihr nach der Auseinandersetzung einen warmen EP-Regen – aber welche Verbesserungen Ihr bei einem Stufenaufstieg erfahrt, das könnt Ihr nur beeinflussen, wenn Ihr Euch zuvor einen Mentor sucht. Dessen Lehrplan bestimmt, in welche Richtung sich ein Charakter entwickelt. *rb*

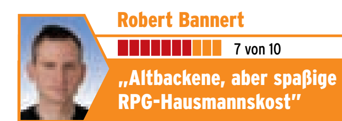




PSP Erschöpfte Helden schlagen bei der Reise über die Karte ein Lager auf.



PSP Och, ist der süß! Der junge Ryu ist gerade dem Strampelhosenalter entwachsen, da muss er es auch schon mit einem muskelbepackten Verwandten aufnehmen!



Robert Bannert
7 von 10

„Altbackene, aber spaßige RPG-Hausmannskost"

Teil 3 ist und bleibt eine der schwächsten Serien-Episoden, unter ihr rangiert lediglich das glücklose vierte „Breath of Fire". Schuld sind vor allem die teils unansehnliche, verpixelte Hintergrundgrafik und die unausgereifte, damals noch junge 3D-Technik – das stößt einem heute noch mehr auf als damals. Die putzigen Sprite-Figürchen indes verbreiten den selben Capcom-typischen Comic-Charme wie die Super-Nintendo-Vorgänger und verzaubern mit derart herzigen Animationen, dass man zumindest zeitweise über die altbackene Grafik hinwegsieht. Das Spiel selbst kommt etwas schwer in die Gänge, aber Freunde klassischer Runden-RPGs dürfen mangels Alternativen bedenkenlos zugreifen – zumal Ryus witzige Jugendjahre ein echtes Unikat sind.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Breath of Fire 1 & 2 (nicht getestet)

Breath of Fire 3

Pro
- facettenreiche, große Spielwelt
- handlich, übersichtlich, stressfrei
- knuddelige Zeichentrick-Figuren

Contra
- zuweilen hässliche 3D-Kulissen
- Handlung stellenweise sehr träge
- keine deutschen Texte

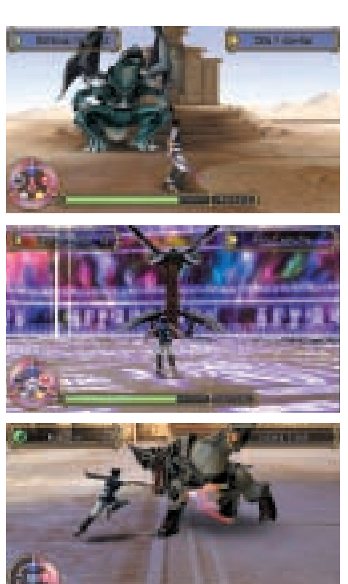
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Pixelgenaue Umsetzung eines in Ehren ergrauten PSone-RPGs: Die antiquierte Technik trübt den Spaß nur bedingt.







PSP Endgegner in allen Formen, Farben und Dimensionen: Was zunächst wie ein Handkanten-Marathon gegen Ninjas und Banditen anmutet, entwickelt sich schnell zum monströsen Kung-Fu-Grusical.

Key of Heaven

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Der beste Beweis für die allmählich immer stärker verschwimmenden Genre-Grenzen ist der heimliche Siegeszug des Rollenspiels: Ob Ego-Shooter, Kicker-Simulation, Hüpfspiel oder PS-Protzerei für Tuning-Freaks – denn getreu dem RPG-Motto 'und ewig lockt der Erfahrungspunkt' wird auch hier der Fleiß des Spielers immer öfter mit Punkte-Vergütungen belohnt.

Anders als früher, wo die begehrten Zähler nur Highscore-Wahnsinnige zum Sammeln verleiteten, sind die heutigen Boni Mittel zur konstruktiven und kreativen Spielgestaltung. Der bzw. die Hauptdarsteller werden gezielt verbessert und spezialisiert. Jetzt hat das Genre der Punktesammler und Statistik-Wütigen auch das Beat'em-Up erreicht: Wo Action-Rollenspiele wie „Untold Legends" oder „X-Men Legends 2" die ewige Reise zum besseren Helden mit flotter „Gauntlet"-Action vermengen, importiert „Key of Heaven" vom japanischen Adventure-Veteranen Climax (siehe Info-Kasten) das Charakter-Tuning ins Prügelspiel-Land. Wie die seligen „Streets of Rage"- oder „Ninja Gaiden"-Handkanten-Meister tritt Euer Held auch hier gegen Heerscharen von üblen Unterwelten, maskierten Schurken und Stinkemonstern an. Wie seine 8-Bit- bzw. 16-Bit-Vorfahren kommt auch der angehende Clan-Lord Shinbu mit einer Hand voll Handkanten-Kommandos aus: Behämmert eifrig den einzigen Angriffs-Button, dann entlädt Euer Kampfkunstmeister eine ganze Serie von Schwerthieben, Kicks und akrobatischen Kunststücken auf Eure ahnungslosen Widersacher. Wer's ausnahmsweise mit Verteidigung versuchen will, der hält die selbe Taste einfach gedrückt – muss dabei allerdings eine erhebliche und nicht selten schmerzhafte Verzögerung in Kauf nehmen: Bis Shinbu seinen mystischen Brotschneider endlich zum Abblock-Manöver erhebt, muss er meist mehrere Hiebe einstecken. Viel lieber lässt Euer Konterfei Gewitter, Feuerregen und

Robert Bannert

7 von 10

„Nicht ganz das Spiel, das es hätte sein können"

Raffinierte Kampfkunst-Spektakel vor ausladender, prachtvoller 3D-Kulisse, idyllische Bauerndörfchen und malerische Berglandschaften: So stelle ich mir ein asiatisches Fantasy-Szenario vor – und das bekomme ich hier. Schade allerdings, dass ich die schönen Hintergründe nicht in vollen Zügen genießen darf und alle paar Meter in ein Hindernis renne, weil die Kameraperspektive festgestellt ist. Ähnlich unerfreulich: Die chaotischen Menüs grenzen in ihrer Unübersichtlichkeit an Spieler-Sabotage, und die Bereitwilligkeit, mit der Euer ungelenker Held seinen Widersachern den Rücken präsentiert, ist lachhaft.
Wer diese Hindernisse allerdings mit viel Geduld überwindet, der weiß sie bald durch geschicktes Charakter-Training zu kompensieren. Dann wird „Key of Heaven" zum Rollenspiel-Geheimtipp für Eastern-Fans.



PSP Für den Kampf gegen mythische Bestien besonders wichtig: Die Element-Zugehörigkeit des eingesetzten Kenpus.



PSP Noch scheint die Welt in relativer Ordnung: Shinbu und Sui Lin lassen das Heimatdorf hinter sich, um ihren gemeuchelten Clan aus der Vergessenheit zu befreien.

Wasserschwall auf seine Gegner regnen: Mit dem Taster für Chi-Zauber zapft Ihr die Kräftereserven einer höheren Instanz an und wirkt kräftig Elementarzauber. Ob letztere Euren Feinden nur Kopfschmerzen bereiten oder sie gleich scharenweise umfegen, das entscheidet die Häufigkeit, mit der Ihr Eure übernatürlichen Talente bemüht. Je öfter Ihr Euch in der Magie eines Elements (Holz, Feuer, Erde, Metall oder Wasser) übt, desto wirkungsvoller wird Euer Zauber. Aber passt auf, dass Ihr Euch nicht verhext und vor lauter Liebe zu einer Naturgewalt zum Fachidioten entwickelt: Ein ausgewogenes Kräfteverhältnis ist der Schlüssel zum Sieg über schwere Boss-Kaliber und Horden gegnerischen Kleinviehs.

Kenpu und Bugei

„Ken... was?" Kenpu – oder verständlicher: Die hohe Kunst des „Key of Heaven"-Kampfes – fein säuberlich nach Formen und (wieder mal) Elementen sortiert. Jede Kenpu-Form repräsentiert ein Manöver wie Hieb, Stich, Schwertwirbel oder Rückhandstoß – für sich allein herzlich nutzlos. Erst in der Summe machen diese Attacken Euren Helden zur Präzisions-Kampfmaschine. Sammelt bei Euren Gefechten gegen Ninja-Hinz und Monster-Kunz so viele Formen wie möglich (liegen nach dem Kampf als durchnummerierte Handzettel rum) und ordnet sie dann via Menü passenden 'Bugei'-Schriftrollen zu. Letztere gibt's meist als Belohnung für eine bestandene Mission oder als Geschenk von Verbündeten – ein wertvolles Kleinod, das eine komplette 'Kenpu'-Kombo enthält, seine volle Wirkung aber erst dann entfaltet, wenn Eure Liste an nötigen Formen lückenlos ist.

Noch interessanter wird's, sobald Ihre Eure erste 'freie' Bugei-Rolle bekommt: Ab sofort seid Ihr nicht mehr an vorgegebene Form-Reihenfolgen gebunden, sondern dürft Eure eigenen Kombinationen austüfteln (Tipps hierzu in unserem Player's Guide ab Seite 76) Und wie beim Magie-Einsatz macht auch hier Übung den Meister: Setzt Ihr eine freie Rolle oft ein, gewinnt sie zusätzliche Plätze für das Hinzufügen neuen Kenpus.

Die beste Methode, Euren Helden zum schmerzfreien Kampfkunst-Gott zu trimmen, ist aber nach wie vor der gute alte Erfahrungspunkt. Gerade in den ersten Spielstunden lauft Ihr immer wieder die selben Wege ab, um beim Verdreschen wehrlosen Feind-Fußvolks so viele Stufen aufzusteigen wie möglich. Die Folge sind ein rasantes Anschwellen Eures Lebensenergie-Balkens sowie der Resistenz – richtig wichtig, denn wer hier niedrige Werte verzeichnet, der holt sich beim Kampf gegen haushohe Skorpionmenschen, schillernde Feuervögel und Bandenführer eine blutige Nase. Nur hochstufige Krieger haben bei der Reise duch das asiatisch anmutenden 3D-Szenario und bei dem Unterfangen, den zerschlagenen Clan wieder aufzubauen, ihren Spaß. Außerdem sind sie nicht so oft auf die Hilfe ihrer (zeitweise auftretenden) Begleiterin angewiesen – zumal sich Eure Clan-Kollegin weder trainieren noch rumkommandieren lässt. Vielmehr fungiert die schnucklige Sui-Lin als attraktive Einstiegshilfe. *rb*

Climax >> „Landstalker" forever

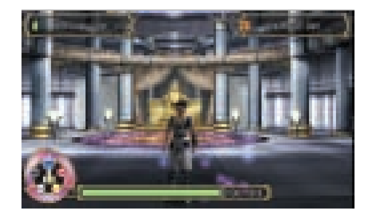
Mit seinem Isometrik-Adventure „Landstalker" (Mega Drive, siehe Bild) setzte sich Climax ein Denkmal, spätere Titel wie „Dark Saviour" (Saturn) oder „Climax Landers" (Dreamcast) sollten stilistisch wie spielerisch an den Erfolg anknüpfen, konnten aber selbst Fans kaum zufriedenstellen. Bisheriger Tiefpunkt: die gurkige Rennspielserie „Runabout" für diverse Konsolen. Lichtblick: Das Action-Adventure „Alundra" (PSone) verdient einen Spiele-Oscar für sein anspruchsvolles Level-Design.





PSP Auch in seichten Gewässern wird gerne nach Gegnern gefischt: Die feindlichen Schwertschwinger wachsen förmlich aus dem Boden – Überraschung!

PSP Ob Euer Held tritt, schlägt oder das Schwert sprechen lässt, das bestimmt Ihr über Euer Sortiment an Kenpu-Formen.



PSP Hier wünscht man sich einen flexibleren Kameramann: Wie seine 2D-Ahnen reist Shinbu meist seitwärts .

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler >>	Climax, Japan
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Februar

USK 12

Alternativen	
DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Sword of Mana** (nicht getestet)

Key of Heaven

Pro	+ tolle Kombos – selbstgemacht
	+ wunderschöne 3D-Landschaft
	+ effektvolles Magiesystem
Contra	- kein frei wählbarer Kamerawinkel
	- katastrophal konfuse Menüs
	- extrem hohe Einstiegshürde

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Raffinierter Rollenspiel-Eastern, der an schwacher Balance und entmutigend harten ersten Spielstunden krankt.

Madden NFL 06

Sport >> American Football



PSP Jetzt aber hurtig weg mit dem Ball: Auch im Kleinformat macht Euch "Madden" das Sportlerleben nicht leicht – die Verteidiger kennen keine Rücksicht.

Während Fußball im Rest der Welt die Nase vorn hat, ist American Football in den USA die Nummer 1 – aber auch hierzulande gewinnt der taktische Sport mit den starken Männern immer mehr Fans. So hat 2006 die sonst wenig moderne ARD die TV-Rechte für das prestigeträchtige 'Superbowl'-Endspiel gekauft.

Wer das ovale Spielgerät auf der PSP durch die Gegend werfen möchte, ohne von Fleischbergen umgenietet zu werden, greift zu "Madden NFL 06". Electronic Arts' Sportsimulation setzt konsequent auf Realismus und Komplexität – Arcade-Vereinfachungen oder ähnlichen Schnickschack suchen Handheld-Quarterbacks vergebens. Dafür könnt Ihr normale Matches ebenso spielen wie praktische Mini-Übungen im Trainingscamp, die Euch die Eigenheiten der verschiedenen Spieler nahe bringen. Wer sich um alle Belange kümmern will, der greift schließlich zum 'Franchise'-Modus: Hier absolviert Ihr nicht nur die Matches auf dem Spielfeld, sondern regelt auch alles außerhalb – Taktiken, Spielerkäufe und Finanzen. *us*



PSP Traumland für Statistiker: Tabellen und Infos findet Ihr zuhauf.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	EA Tiburon, USA
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

USK: frei

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich

Madden NFL 06

Pro
- Grafik fängt Sport prima ein
- umfangreiche Optionen
- Steuerung gut angepasst
- ausgefeilter Franchise-Modus

Contra
- nicht einsteigerfreundlich
- häufige Ladezeiten

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Gute Umsetzung der komplexen Football-Simulation – Einsteiger haben praktisch keine Chance.

Ulrich Steppberger – 7 von 10

„Kein Sportspiel nur für zwischendurch"

Respekt, Electronic Arts: Die 'Verkleinerung' von "Madden NFL 06" ist tadellos gelungen. Ein paar Kleinigkeiten und Steuerungsfeinheiten der Heimversion fehlen zwar, aber dem hohen Anspruch tut das keinen Abbruch. Der komplexe Sport spielt sich auch auf der PSP einwandfrei – sofern Ihr gewillt seid, Euch einzuarbeiten. Ohne Übung und natürlich Interesse am American Football kommt Ihr nicht weit. Wollt Ihr Euch damit aber beschäftigen, bietet "Madden" Spielspaß für Wochen – egal ob mächtige Karriere oder unterhaltsame Minicamp-Aufgaben.

WWE Smackdown vs. Raw 2006

Mobile Gamer BEST BUY Gold Award

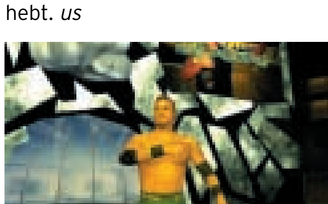
Sport >> Wrestling



PSP Das echte Wrestling arbeitet mit abgesprochenen Ergebnissen – auf der PSP bestimmt Ihr durch Euer Können selbst, ob das Match in Sieg oder Niederlage endet.

Schwitzende Muskelberge und pralle Kurven sind seit langem das Rezept der WWE, um Wrestlingfans zu faszinieren. Auf der PS2 feiern die Videospiel-Umsetzungen des Spektakels seit vielen Jahren Erfolge, nun gibt es die Showkämpfe auch im Handheld-Format für PSP-Besitzer.

Über 65 Kämpfer, darunter die meisten aktuellen Größen sowie vergangene Stars und einige wohlproportionierte 'Diven' gehen sich in an die Gurgel. Standard-Match, Tag Teams, Royal Rumble sowie fast 20 spezialisierte Duell-Varianten sorgen für Abwechslung. WWE-Anhänger dürfen für ein Jahr in die Rolle eines Stars oder Eigenbau-Wrestlers schlüpfen und eine umfangreiche Story-Kampagne spielen – wer will, betätigt sich sogar als Manager und bestimmt die gesamten Abläufe. Allerdings sollten Novizen etwas Übungszeit veranschlagen, da das stark auf Würfe fokussierte Kampfsystem sich von den üblichen Prügelspielen deutlich abhebt. *us*



PSP Sogar die Kämpfer-Einmärsche wurden originalgetreu übernommen.



Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Yuke's, Japan
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK: 6

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	WWE Road to Wrestlemania X8 (nicht getestet)

WWE Smackdown vs. Raw 2006

Pro
- große Kämpferzahl
- zahllose Match-Varianten
- stimmige optische Präsentation
- durchdachte Steuerung
- umfangreiche Karriere-Modi

Contra
- bei manchen Matches Grafikfehler

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Tadellose Wrestling-Simulation mit komplexem Kampfsystem, schicker Präsentation und viel Umfang.



Ulrich Steppberger – 8 von 10

„Coole Show-Klopperei – perfekt für Fans"

Wrestling war schon immer eine Unterhaltung, die polarisiert – entweder mag man das Geschehen im Ring oder nicht. Davon unabhängig kann "WWE Smackdown vs. Raw 2006" auch als Videospiel überzeugen. Das durchdachte Kampfsystem offenbart nach etwas Eingewöhnung einige Feinheiten, und bei Umfang wie Präsentation gibt es ohnehin nichts zu meckern. Große Kämpferzahl und nahezu jede Match-Variante bieten ebenso dauerhaft Abwechslung wie die schicke Karriere – dass auch grafisch (fast) alles stimmt, sorgt für die Krönung des Spektakels.



Ausgetrickst: Mit pfiffigen Dribblings und Aktionen verwirrt Ihr die Gegenspieler, zu viel Akrobatik endet aber schon mal mit Ballverlust.



Das Duell 'Mann gegen Mann' steht bei den Minispielen im Mittelpunkt – einfach lässt sich der Torwart nicht überlisten.

FIFA Street 2

Denken >> Knobelspiel

Neben der normalen Sportspiel-Riege produziert Electronic Arts für das trendige 'Big'-Label flippigere Ableger: Nach Basketball ("NBA Street Showdown", 74 Punkte in Ausgabe 1) sowie American Football ("NFL Street 2 Unleashed", in Europa nicht veröffentlicht) gibt sich nun der dritte PSP-Verteter die Ehre und trifft einheimische Geschmäcker besonders gut – bei "FIFA Street 2" geht es nämlich auf den Bolzplatz.

Bis auf die Grundregeln wurde viel Ballast über Bord gekippt. Seitenaus gibt es ebenso wenig wie Fouls oder Schiedsrichter, außerdem treten pro Team nur drei Feldspieler plus Torwart an. Das reicht auch, denn Ihr tummelt Euch nicht auf einem regulären Fußballfeld, sondern kickt auf den Straßen dieser Welt. In elf Ländern zeigt Ihr Euer Können mit dem runden Leder – neben beispielsweise New York, London oder Rio ist Deutschland mit München und Berlin gleich doppelt vertreten.

Im Karriere-Modus startet Ihr als Neuling auf dem Bolzplatz und arbeitet Euch durch verschiedene Turniere und Herausforderungen nach oben. Im Regelfall gewinnt das Team, das zuerst eine bestimmte Zahl an Toren schießt, doch manchmal kommt es auch auf die Kunststücke an. Habt Ihr den Ball, könnt Ihr damit schicke Tricks ausführen und den Gegner ausspielen. Ballstafetten, Jonglieren und das beliebte Tunneln eines Verteidigers sehen nicht nur schick aus, sondern bringen Zähler auf Euer Konto und füllen die 'Gamebreaker'-Leiste. Ist die voll, könnt Ihr auf Knopfdruck besonders wuchtige Schüsse ausführen, die dem Torwart wenig Chancen lassen. Nach jedem Match verbessert Ihr durch gewonnene Erfahrungszähler die Fähigkeiten Eures Spielers, auf Wunsch fordert Ihr prominente Kontrahenten heraus. Gewinnt Ihr das Duell, verstärkt der Star Euren Kader.

Neben den normalen Kicks trainiert Ihr in zwei Minispielen Euer Können. Tretet alleine gegen einen Torwart an und trefft entweder in zwei Minuten so oft wie möglich oder haut das Leder aus bestimmten Zonen ins Netz. *us*

Ulrich Steppberger — 7 von 10

„Netter Kick, der noch mehr drauf haben könnte"

Die Zahl im Titel trügt: "FIFA Street 2" spielt sich nicht wie die großen Konsolenbrüder, sondern orientiert sich noch stark am Vorgänger. Das ist nicht weiter dramatisch, denn der war auch schon ein flottes Sportspiel, zeigt aber inzwischen sein Alter. Das bereits jetzt etwas antiquiert wirkende Tricksystem und der auf Dauer gleichförmige Karriere-Modus bremsen die Motivation, für spaßige Bolzerei ist "FIFA Street 2" aber immer noch prima geeignet.



Matthias Schmid — 6 von 10

„Kleine Macken verderben mir den großen Spaß"

Was habe ich den PS2-Vorgänger der raffinierten Straßenbolzerei geliebt. EA vermasselt mir jedoch die Mobil-Version durch ärgerliche Detailmängel. Die schick animierten Tricks zaubert Ihr nur durch Richtungstastendruck plus Dreieck auf den Platz – hier vermisse ich den zweiten Analogstick. Auch die derbe Blutgrätsche taucht im PSP-Button-Layout nicht auf. Dass die Ballhatz dennoch Laune macht, liegt am flotten, torreichen Spielablauf und den stylischen Tricks – warum gibt's kein Replay?



Rund um die Welt wird gebolzt: Hier kugelt das Leder im sonnigen Mexiko über den Platz, anderswo tretet Ihr auch bei Nacht oder schlechtem Wetter an.





Die echten Stars sehen realistisch aus, auch die Eigenbauspieler gefallen.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Februar

USK 6

Alternativen

DS	FIFA 06 (82 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	FIFA 06 (73 von 100 in Ausgabe 2)

FIFA Street 2

Pro
- leicht zugängliche Kickerei
- zahlreiche Trickvarianten
- umfangreicher Karriere-Modus...

Contra
- ...der etwas monoton wird
- Minispiele ziemlich simpel
- 'Gamebreaker' öfters nutzlos

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10



74 von 100 SPIELSPASS

Flotte Spaß-Bolzerei mit erfreulich großem Umfang. Allerdings fehlt gelegentlich der Feinschliff.

On the Edge
MX vs. ATV Unleashed

Rennspiel >> Simulation



PSP Zwei Räder gut, vier Räder auch: Bei "Unleashed"-Rennen geht es auch mal mit gemischtem Fahrzeugfeld an den Start.

Zwei Offroad-Spiele, aber andere Ausrichtungen: Bei "MX vs. ATV Unleashed" flitzt Ihr zwar wie im Konkurrenten rechts auch über staubige Pisten, doch hier wird das ganze Spektrum an geländetauglichen Maschinen genutzt. Die namensgebenden Motorräder und Quads stehen zwar im Mittelpunkt, durch Erfolge schaltet Ihr jedoch weitere Fahrzeugklassen frei – darunter wendige Buggys, wuchtige Monstertrucks, eine Mischung aus beiden Baurichtungen namens 'Trophy Trucks' sowie als skurriler Abschluss flinke Golfwägelchen.

Damit macht Ihr mehrere Dutzend Pisten verschiedener Art unsicher und beweist Euer Können in variantenreichen Wettbewerben. In Supercross- und Rundkursrennen geht es ebenso um den ersten Platz wie bei Checkpoint-Fahrten. Geschicklichkeit ist Trumpf, wenn Ihr im 'Hill Climb' steile Abhänge bewältigt, ohne von der Maschine zu fallen. Bei Freestyle-Läufen trickst Ihr um Höchstpunktzahlen und macht die Stunts eines Vorfahrers nach, das 'Big Air'-Spektakel trägt Euch schließlich über wuchtige Rampen besonders hoch in die Luft. Echte Internet-Rennen gibt es zwar keine, per WiFi messen sich aber vier Raser. *us*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	Tantalus, Australien
Hersteller	THQ
Zirka-Preis	45 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	März

frei USK

Alternativen	
DS	keine erhältlich
GBA	ATV Quad Power Racing (nicht getestet)



MX vs. ATV Unleashed

Pro
- realistische Grafik
- anspruchsvolle Fahrphysik
- originelles Fahrzeug-Sortiment
- umfangreiche Streckenauswahl...

Contra
- ...aber dafür keine Minispiele
- keine Internet-Rennen

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Umfangreiche Offroad-Flitzerei mit vielen Fahrzeugtypen und interessanten Rennvarianten.

Ulrich Steppberger — 7 von 10

„Für Vielfahrer die Empfehlung"

Wer sich tiefer mit dem Thema Offroad beschäftigen will, erhält mit "MX vs. ATV Unleashed" viel Material. Schräge Minispiele wie beim Codemasters-Konkurrenten gibt es zwar nicht, dafür überzeugt die höhere Bandbreite im normalen Renngeschehen. Die unterschiedlichen Fahrzeuge liefern mehr Abwechslung, zumal die Steuerung eine Spur anspruchsvoller geriet. Ein höheres Streckenarsenal und ungewöhnliche Wettbewerbe wie der 'Hill Climb' runden das Angebot prima ab – da verzeihe ich auch den Verzicht auf Internet-Rennen ohne Groll.

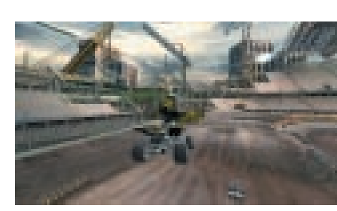
Blazin' Trails
ATV Offroad Fury

Rennspiel >> Simulation



PSP ATV-Fahrer sind harte Männer, die mit jedem Klima klar kommen: Einige Rennen finden u.a. in Winterlandschaften und heißen Wüstenabschnitten statt.

Im Gegensatz zum THQ-Rivalen (siehe links) versteht sich Codemasters' "ATV Offroad Fury" als reinrassiges Quad-Rennspiel. Soll heißen: Hier saust Ihr ausschließlich mit den kleinen vierrädrigen Vehikeln über Stock und Stein. Rund 40 Strecken finden sich im Aufgebot und decken alle Offroad-Kategorien ab: Viele Kurse führen durch natürliches Terrain, je nach Wettbewerbsart ist die Piste fest abgesteckt oder Ihr wählt frei die Route zum nächsten Checkpoint. Durchgehend künstlich geht es bei Supercross-Rennen zu, denn bei den Stadionanlagen ist jeder Hügel und jede Bodenunebenheit so geplant. Freestyle-Freunde wagen sich außerdem in Arenen, die mittels Rampen für hohe Sprünge mit waghalsigen Kunststücken ausgelegt sind



PSP Mit akrobatischen Stunts begeistert Ihr die Zuschauer.

In verschiedenen Meisterschaften erkämpft Ihr Euch Preisgeld für neue Maschinen und Outfits, via WiFi oder Internet treten bis zu vier Raser zu Rennen an oder duellieren sich in Minispielen wie z.B. ATV-Hockey oder 'Fang den Geist' auf einem Friedhof. *us*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	Climax, England
Hersteller	Codemasters
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

frei USK

Alternativen	
DS	keine erhältlich
GBA	ATV Quad Power Racing (nicht getestet)

ATV Offroad Fury

Pro
- flotte Optik
- Strecken-Editor für Endurorennen
- gelungenes Fahrmodell
- unterhaltsame Minispiele...

Contra
- ...aber leider nicht für Solisten
- sehr lange Ladezeiten

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4 — WiFi und Internet, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Flottes Offroad-Rennspiel mit Internet-Unterstützung und solider Strecken- sowie Modi-Auswahl.



Ulrich Steppberger — 7 von 10

„Viel Material für geselliges Rasen"

Gegenüber der Fahrzeug- und Pistenvielfalt von "MX vs. ATV Unleashed" zieht "ATV Offroad Fury" den Kürzeren, hat aber dennoch genug eigenständige Features aufzuweisen – Rennen im Internet z.B. kann der Konkurrent nicht bieten, zumal die Minispiel-Auswahl diese Option gut unterstützt. Überhaupt ist Codemasters' Flitzerei empfehlenswert: Die Grafik kann sich sehen lassen und setzt die Umgebung technisch gut in Szene, die realitätsnahe Steuerung lässt sich mit etwas Übung gut beherrschen. Wer andere Fahrzeuge nicht braucht, greift zu.



Crash Tag Team Racing

Rennspiel >> Fun-Racer



PSP In simplen Hüpfwelten stöbert Wirbelwind Crash neue Rennstrecken auf.

Jump'n'Run-Beutelratte Crash wagte auf stationären Konsolen schon öfters als einen Abstecher ins Rennspiel. Jetzt mixen die Entwickler beide Genres zusammen: In knallbunten Welten springt Ihr über baufällige Plattformen und plaudert mit netten Einwohnern. Zudem plättet Ihr Opponenten via Wirbelattacke und entdeckt dabei Rennstrecken-Portale. Auf den kurvenreichen Rundkursen düst Ihr dann gegen rabiate Konkurrenten um die Wette, versucht ohne Gegner das knappe Zeitlimit zu knacken oder ballert in Arenen Feindespack von der Bahn. Via 'Clashing' verbindet Ihr Euch in Wettkämpfen mit Rivalen und übernehmt kurzfristig Lenkrad oder Kanone. *rf*



PSP Explosionen am laufenden Band: In den hektischen Rennen gegen die zielsicheren Computer-Gegner fliegt Euer Vehikel öfters in die Luft.

Raphael Fiore — 5 von 10

„Durchwachsener Mix aus Renn- und Hüpfspiel"

Die Grundidee hört sich vielversprechend an: Beutelratte Crash hüpft durch kunterbunte Welten und flitzt anschließend über poppige Fun-Racing-Strecken. Mannigfaltige Rennvarianten, hübsche Optik und die fetzige Soundkulisse geben keinen Anlass zur Klage. Doch die Entwickler machten vieles falsch: In den simpel gestrickten Hüpfszenarien verwehrt Euch die bockige Kamera öfters die Übersicht und in den unausgewogenen Rennen gegen dreiste Computer-Gegner detoniert Euer Gefährt ständig. Außerdem ist die Steuerung recht schwammig und unpräzise.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Radical, Kanada
Hersteller	Vivendi Universal Games
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

DS	**Mario Kart DS** (91 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	**Mario Kart Super Circuit** (nicht getestet)

Crash Tag Team Racing

Pro
- zahlreiche Rennvarianten
- explosive Mehrspieler-Hatz
- solider Renn- und Hüpfmix...

Contra
- ...jedoch ohne zündende, neue Ideen
- hakelige Steuerung
- unübersichtliche Kamera (im Hüpfteil)

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 8, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

61 von 100 SPIELSPASS

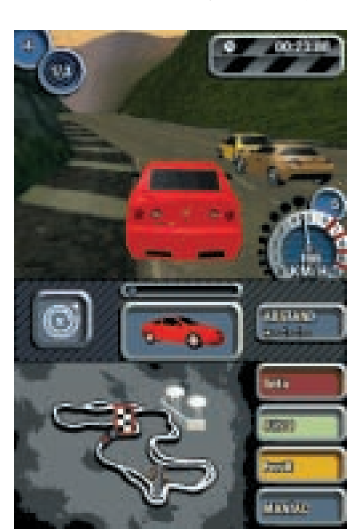
Interessantes Konzept, durchschnittliche Ausführung: Der Hüpf/Renn-Mix nervt mit traniger Steuerung.

Need for Speed Most Wanted

Rennspiel >> Arcade

Nach den nächtlichen Rasereien in der "Underground"-Szene schickt Euch Electronic Arts nun wieder bei Tageslicht auf den Asphalt. In "Need for Speed Most Wanted" ist es Euer Ziel, bei illegalen Straßenrennen einen Ruf aufzubauen und so auf der berüchtigten 'Blacklist' weiter nach oben zu klettern. Dazu tretet Ihr in verschiedenen Wettbewerben an: Meistens geht es darum, sich gegen drei Widersacher durchzusetzen. Gelegentlich scheidet aber auch nach jeder Runde der Letztplatzierte aus oder Ihr müsst einfach innerhalb eines Zeitlimits die Runde bewältigen – da hilft es natürlich, wenn man die gelegentlichen Abkürzungen auf den Kursen kennt.

Die Poilizei macht auch in der DS-Fassung Jagd auf Euch, spielt aber wegen der Handheld-Limitationen eine andere Rolle. Ihr begegnet den Cops nur in bestimmten Rennvarianten, bei denen Ihr in regelmäßigen Abständen Straßensperren umkurven müsst – ein Kontakt, und Ihr werdet verhaftet. Wohl dem, der sich bei Duellen gegen 'Blacklist'-Fahrer bereits eine der praktischen 'Geh straffrei aus'-Belohnungen gesichert hat... *us*



DS Kein Scherz: Diese grobkantigen Klötze sollen Sportwagen sein.

DS-Faktor

Wenn Euch angesichts der unterirdischen Qualität die Sprache weg bleibt, ist das kein Problem – das Mikro wird nicht genutzt. Auch der Dualscreen kommt nur für überflüssigen Kram wie eine Streckenkarte zum Einsatz. Den Stylus braucht Ihr nur, wenn Ihr wirklich durch den Entwurf eines Wappens zugeben wollt, das Modul gespielt zu haben.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







Ulrich Steppberger — 2 von 10

„Virtuelles Grauen auf vier Rädern"

Der Vorgänger "Underground 2" war auf dem DS bereits kein großer Kracher, aber wenigstens ordentlich umgesetzt und gut spielbar. "Most Wanted" dagegen macht so ziemlich alles falsch, was nur möglich ist: Die Grafik ist ein Musterbeispiel für hässliches, unübersichtliches und schlichtweg peinliches Design. Die Lenkung will da nicht zurück stehen und erweist sich als denkbar unhandlich. Die Polizei und die Gegner sind ohenhin ein Witz – Finger weg!

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK frei

Alternativen

PSP	**Need for Speed Most Wanted 5-1-0** (76 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	**GT Advance 3** (nicht getestet)

Need for Speed Most Wanted

Pro
- geteiltes WiFi-Leid ist halbes Leid

Contra
- Grafik im Rennen zum Davonlaufen
- Steuerung völlig missraten
- Streckendesign unübersichtlich
- Polizei-Einbindung lächerlich
- Gegner-Intelligenz? Fehlanzeige

Multiplayer: 3 von 10 — 1 bis 2, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 3 von 10
Sound: 4 von 10



21 von 100 SPIELSPASS

Völlig misslungene Tuning-Raserei, die sowohl technisch als auch spielerisch alles zu wünschen übrig lässt.



PSP Nur mit Vollgas klappt's nicht immer: Für scharfe Kurven-Kombinationen sind flotte Drifts ideal.

Out Run 2006

Coast 2 Coast

Rennspiel >> Arcade

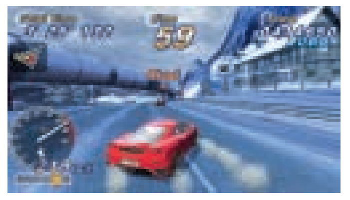


Segas flotte Automaten-Raserei "Out Run" verblüffte 1986 mit gelungener Technik-Trickserei, die einen damals überragenden Pseudo-3D-Effekt auf die Bildschirme zauberte. Dank des fröhlichen Ambientes, durch das Spieler mit ihrem feuerroten Ferrari (und blonder Schönheit auf dem Beifahrersitz) sausten, sowie der einsteigerfreundlichen und driftlastigen Fahrphysik errang das Arcade-Spektakel einen erstklassigen Ruf, der Jahrzehnte überdauerte. Es folgten verschiedene Ableger, aber keine 'echte' Fortsetzung. Die gab es erst stolze 17 Jahre später – diesmal mit moderner Polygon-Optik, aber der gleichen reizvollen Aufmachung des Urahnen. Im Heimkonsolen-Sektor wurde nur die Xbox mit einer Umsetzung beglückt, alle anderen schauten in die Röhre. Bis jetzt: Nach langer Geheimniskrämerei gab Sega offiziell bekannt, dass mit "Out Run 2006: Coast 2 Coast" erstmals auch Handheld-Gasfüße in den Genuss des Temporausches kommen.

Vollgas-Freuden

Wie der Name andeutet, ist "Out Run 2006" keine simple Umsetzung des Automaten, sondern bietet viel mehr. Im Kernpunkt steht trotzdem das bewährte Prinzip: Ihr schwingt Euch in einen von zwölf schicken Ferraris und flitzt möglichst schnell über die Piste, um innerhalb eines Zeitlimits das Ziel zu erreichen. Die Fahrzeugkontrolle schert sich nur begrenzt um

PSP Fahrt Ihr ein klassisches Etappenrennen, startet Ihr immer in einem sonnigen Strandparadies, das Euch noch keine fiesen Kurven vorsetzt.



PSP Optische Zier: Eis und Schnee haben auf die Fahrphysik kaum Einfluss.



Ulrich Steppberger

9 von 10

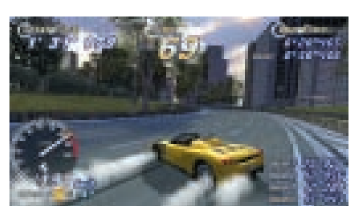
„Feiner Temporausch für Arcade-Fans"

So müssen Automaten-Umsetzungen sein: "Out Run 2006" behält alls bei, was die Spielhallenraserei so populär gemacht hat und packt noch eine gewaltige Menge toller Extras drauf. Die ausgesprochen attraktiven Strecken werden zwar nicht ganz so flüssig dargestellt wie beim Kollegen "Ridge Racer", dafür sehen die Umgebungen einfach klasse aus; auch die schicken Ferrari-Modelle machen viel her.

Die originellen Aufgaben in den Missionsbäumen und viele freischaltbare Extras sorgen für anhaltende Motivation, die tolle Internet-Funktionalität dient als Vorbild für alle anderen Rennspiele. Das driftlastige Fahrvergnügen passt mit seinem "für eine kurze Runde ideal"-Prinzip prima zur PSP und gehört in die erste Startreihe.



PSP Viele Abschnitte sind unverkennbar echten Metropolen und Umgebungen nachempfunden; hier brettert Euer roter Flitzer gerade durch das Fast-Las-Vegas von "Out Run 2006" (gibt's für die Xbox).





PSP Echte "Out Run"-Fahrer nehmen Kurven nie geradeaus: Die arcadelastigen Drifts lassen sich mit etwas Übung sehr gut kontrollieren.

Realismus: Vollgas ist oberste Pflicht. Vor engen Kurven werdet Ihr nicht etwa langsamer, sondern tippt kurz die Bremse an, um Euren Boliden via stilvollem Drift um die Ecke zu befördern.

30 Etappen warten auf Eure Erkundung. Alle sind eine knappe Minute lang und mit allerlei ansehnlichen Umgebungsszenarien gesegnet, vom prachtvollen Alpenpanorama über tropische Wälder, antike Städte und herbstliche Landschaften bis hin zur nächtlichen Metropole. 15 davon stammen aus dem Original-"Out Run 2", die andere Hälfte waren bisher der Spielhalle und dem Automaten-Update vorbehalten.

Eindruck schinden

Neben dem klassischen Fünf-Etappen-Lauf und einfachen Zeitrekordjagden warten umfassendere Rennvarianten im 'Coast 2 Coast'-Menü. In ausführlichen Missionsbäumen fahrt Ihr zahlreiche Rennen und werdet nach vorgegebenen Bedingungen bewertet. Der 'Flagman' erwartet meist eine gute Platzierung im großen Fahrerfeld, manchmal müsst Ihr auch zu Einzelduellen ran und dann gut driften oder den Windschatten nutzen. Geht es darum, die virtuelle Freundin zu betören, stehen auch ungewöhnlichere Aufgaben an: Lasst Euch nicht von vorbeifliegenden Ufos aufgabeln, weicht fallenden Meteoriten aus, dribbelt einen riesigen Strandball über den Asphalt und sammelt schwebende Geister auf. Natürlich gehören auch normale Aufgaben wie unfallfreies Fahren oder das Überholen vieler Fahrzeuge zum Wunschkatalog.

Via WiFi-Link oder Internet können bis zu sechs Ferrari-Fans um die Wette flitzen – online erfreut Ihr Euch zudem an zahlreichen Rekordlisten. *us*

Grundlage dieses Tests war eine zu 95% finale Version; sollten sich noch Änderungen bei Grafik oder Features ergeben, informieren wir in der nächsten Ausgabe.

Link-Pflicht >> Extras via PS2

Wie THQs Wrestling-Epos "WWE Smackdown vs. Raw 2006" (Test auf Seite 34) nutzt auch "Out Run 2006" die Möglichkeit, Eure PSP per USB-Kabel mit einer PS2 zu verbinden.

Der praktische Link macht die Raserei komfortabler: Damit könnt Ihr Euren Führerschein (bzw. den aktuellen Spielstand) inklusive aller erbrachten Leistungen zwischen der Heim- und der Handheld-Version tauschen – was Ihr auf einem System erspielt habt, gilt also auch auf dem anderen als absolviert.

Wer zudem alle erspielbaren Extras haben will, kommt um diese Variante nicht herum. Vier Musikstücke sowie eine spezielle Etappenvariante sind auf der PSP nämlich gesperrt und nur beim PS2-Spiel zu erwerben.

PURCHASE ITEM
SORRY!
You need to purchase this item on PlayStation®2



PSP Gerade Etappen in den Bergen glänzen gerne mit einem fernen Horizont: Die große Weitsicht macht solche Abschnitte zu echten Blickfängen.



Matthias Schmid

8 von 10

„Ich geb Gas, ich will Spaß!"

"Out Run 2006" katapultiert mich im Nu in meine Kindheit zurück: Während der Rest der Familie am italienischen Strand die Sonne genoss, zog es mich in die neonerleuchtete Spielhalle. Segas "Out Run" lockte mit arcadelastigem Fahrverhalten, Geschwindigkeitsrausch und coolem Ferrari-Boliden – Raserspaß pur. Über 15 Jahre später ist das Spielprinzip beinahe dasselbe ... und macht nach wie vor unheimlich Laune. Pfiffige Zusatzmissionen und massig Strecken runden den Arcade-Flitzer ab. Lediglich die Bildrate ist mir zu instabil – es ruckelt ein bisschen.



Martin Gaksch

7 von 10

„An falscher Stelle geprotzt"

Was habe ich mich darauf gefreut: Ich mag "Out Run" von jeher und liebe gradlinige Rennspiele à la "Ridge Racer". Nach der ersten Sichtung von Features und Fotos wurde meine Gier noch größer – so viel Umfang und eine Wahnsinns-Optik! Die Ernüchterung kam beim Spielen: Mich stört gewaltig, dass das Spiel nicht flüssig mit hoher Bildrate läuft. Das ständige Ruckeln nimmt mir sogar die Freude an der schicken Optik jenseits des Asphalts und an der außergewöhnlichen Weitsicht. Hier hat Sega an der falschen Stelle geprotzt – toll für Fotos, aber beim Spielen schaue ich auf die Strecke. Auch die Karambolagen mit anderen Autos sind akustisch ("plong") und optisch lasch inszeniert; ob ich danach 50 km/h langsamer bin, sagt mir nur der Tacho, nicht mein Spielgefühl.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Sumo Digital, Japan
Hersteller	>>	Sega
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel



Alternativen

DS	**Asphalt Urban GT** (nicht getestet)
GBA	**V-Rally 3** (nicht getestet)

Out Run 2006: Coast 2 Coast

Pro
- motivierende Wettkämpfe
- vorbildliche Internet-Einbindung
- einfach zu handhabendes Driften
- sehr schöne Grafik...

Contra
- ...die aber stetig leicht ruckelt
- Musik etwas abwechslungsarm

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 6 – WiFi & Internet, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

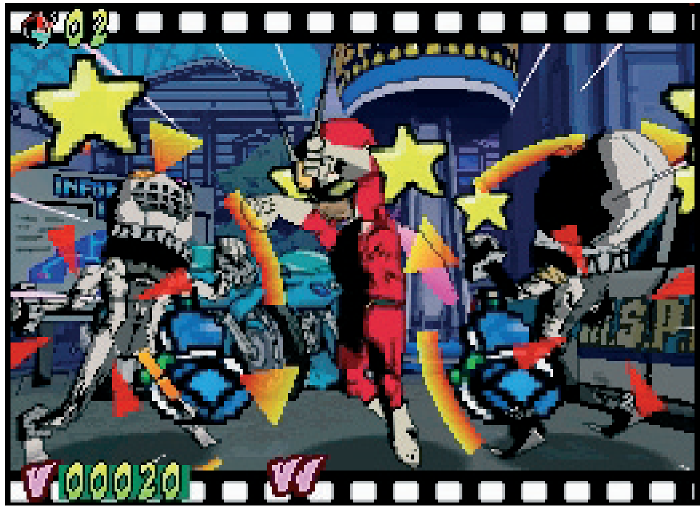
Sound: 7 von 10



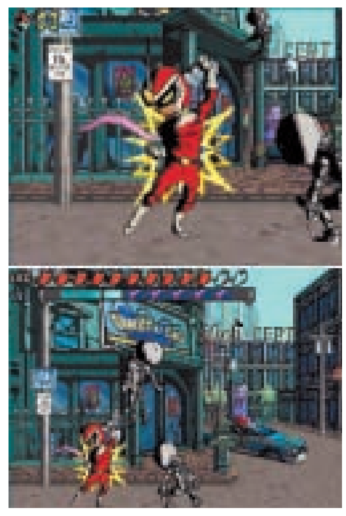
SPIELSPASS

Spielerisch hochkarätige Arcade-Raserei mit vielen Strecken – sehr hübsch, aber auch rucklig.





DS Mit heroischen Superhelden-Posen lehrt Joe seinen prügelwütigen Kontrahenten das Fürchten. Die Fadenkreuze zeigen die Möglichkeit zum Touchscreen-Einsatz an.



DS Im oberen Bildschirm führt Ihr punktgenaue Kinnhaken aus.

DS Joe bahnt sich den Weg: Das Glasdach wird per Stylus zerdeppert.

Viewtiful Joe

Double Trouble

Action >> Plattform-Prügler

Der Einstand auf Nintendos Innovations-Kistchen ist für viele Spielehersteller auch eine Frage der Entwickler-Ehre: Können Doppelschirme, Touchscreen-Bedienung und Mikrofon sinnvoll in ein klassisches Spielprinzip eingebaut werden? "Viewtiful Joe: Double Trouble" macht hierbei den verantwortlichen Clover-Studios keine Schande. Mit viel kreativem Selbstbewusstsein verbindet Heldenhelm Joe das von stationären Konsolen bekannte Plattform-Prügeln mit neuartigen Touchscreen-Spielelementen. Auf der Jagd nach der sinistren Königin Heinderella stolpert er in einem alten Vergnügungspark über allerlei Hindernisse, die sich mit traditioneller Knöpfchen-Bearbeitung nicht überwinden lassen. Ein loderndes Feuer versperrt Euch den Weg? Beherzt teilt Ihr per Stylus-Strich den Touchscreen in zwei horizontal verschiebbare Hälften. So löscht Ihr die Glut in der unteren Bildschirmhälfte mit einer Wasserflut aus dem oberen Touchscreen-Teil. Auch Maschinenteile wie riesige Batterien oder ganze Sprungpassagen werden so umgestaltet. Zudem könnt Ihr den oberen Bildschirm mit dem unteren vertauschen, was Euch eine Nahaufnahme von Joe beschert und weitere 'touch'-bare Punkte offenbart. Durch die Kombination kniffliger Touchscreen-Kopfnüsse mit serientypischer 2D-Prügel-Action feiert Joe eine eigenwillige DS-Premiere. Die kantige Comic-Optik der Gamecube-Vorlage wurde inklusive Zeitlupeneffekten und geschmeidigen Animationen akkurat auf den DS übertragen. *mw*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Clover Studios, Japan
Hersteller >>	Capcom
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
GBA	Mega Man Zero 4 (80 von 100 in Ausgabe 1)



Viewtiful Joe: Double Trouble

Pro
- aparte Touchscreen-Einlagen
- abwechslungsreicher Aufbau
- coole Cartoon-Präsenation

Contra
- hektischer Bedienungswust
- nervtötende Musik
- hirnerweichende Story

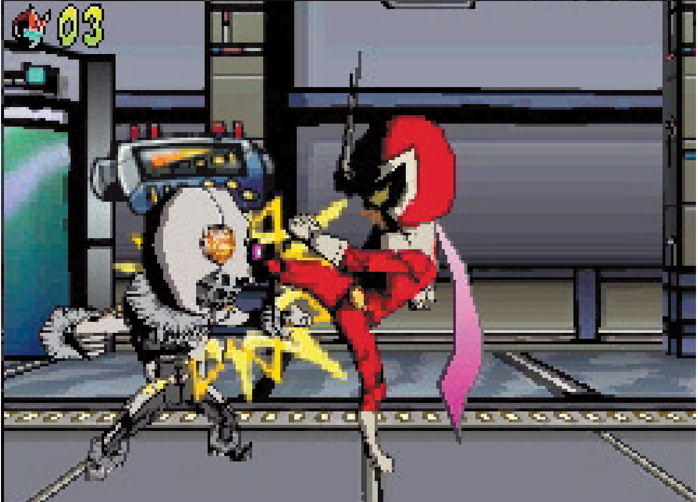
Multiplayer: nicht möglich (1 bis 4)

Grafik: 8 von 10

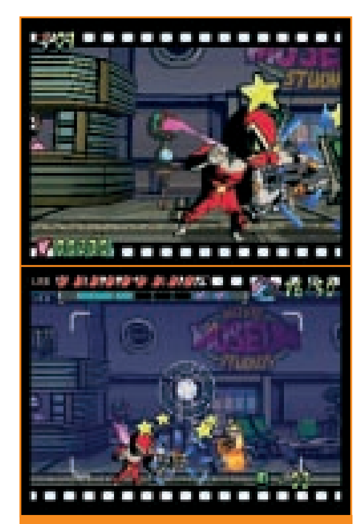
Sound: 6 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Innovativer Action-Kracher mit intelligenten Rätsel-Einlagen und teilweise überladener Krampf-Steuerung.



DS Immer mitten in die Fresse: Joes Gegner entblättern sich nach einigen Treffern und stellen graue Unterwäsche und orangene Hühnerbrüste zur Schau.



DS-Faktor

Der untere Bildschirm zeigt für gewöhnlich Joes Umgebung aus der Totalen. Hier manövriert Ihr Euch durch Sprungpassagen und schneidet den Bildschirm durch horizontale Striche entzwei. Erspäht Ihr in der Detailansicht des oberen Bildschirms einen manipulierbaren Punkt, tauscht Ihr kurzzeitig die Bildschirmaufteilung und greift per Stylus oder Daumen-Aufsatz direkt ins Geschehen ein. Letztere Berührungsart führt übrigens zu weniger Koordinations-Stress.

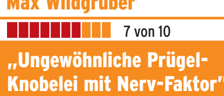
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Max Wildgruber

7 von 10



„Ungewöhnliche Prügel-Knobelei mit Nerv-Faktor"

Wechselbad der Gefühle: Erst runzle ich die Stirn wegen dümmlicher Story und schnarchigen Anfangs-Levels, dann erhellt sich meine Düstermiene bei den ersten witzigen Touchscreen-Knobeleien. Meine verkrampften Finger, deren Bewegungsabläufe mit Schultertasten-Bedienung, Steuerkreuz-Akrobatik und Stylus-Gekrakel schlicht überfordert sind, bluten dagegen auch nach einem Wechsel zur Daumenknubbel-Konfiguration. Wer während eines hektischen Massenkampfes den oberen Bildschirm auf den unteren ziehen muss, wünscht den ganzen hoch innovativen Touchscreen-Trouble zum Viewteufel. Andererseits werden frustresistente Naturen mit neuartigen Variationen klassischer Plattform-Situationen bedient, die so noch nicht da waren.





Originelle Neuerung: PSP Im 'Dramatic Battle' kämpft Ihr zu zweit gegen einen Kontrahenten. Im 'R. Dramatic Battle' werdet Ihr zum Einzelkämpfer!

Street Fighter Alpha 3 Max

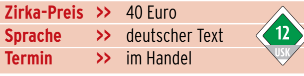
PSP Luxus pur: In keinem Prügler findet Ihr eine solch erlesene Kämpferschar.

Action >> Beat'em-Up



Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	The King of Fighers EX: Neo Blood (nicht getestet)

Street Fighter Alpha 3 Max

Pro
- sehr viele Charaktere
- tiefgründiges Kampfsystem
- motivierende Zweispieler-Duelle
- zahlreiche neue Spiel-Modi
- herrliche Animationen

Contra
- keine Move-Liste im Spiel aufrufbar

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 3 — WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Erstklassiger 2D-Prügler mit imposantem Cast, meisterlichem Kampfsystem und zahlreichen Spiel-Modi.

Die populärste 2D-Prügelserie der Videospielgeschichte knöpft sich Sonys PSP vor. Dabei ruht sich Capcom in "Street Fighter Alpha 3 Max" nicht auf alten Lorbeeren aus, sondern verzückt Serienkenner mit zahlreichen Neuerungen. Zuerst habt Ihr die Qual der Wahl: Denn knapp 40 Charaktere buhlen in der mustergültig ausgewogenen Drescherei um Eure Gunst. Maki, bekannt aus "Final Fight", lockt mit weiblichen Reizen und flinken Fingern, die Urwaldbestie Blanka setzt Rivalen unter Strom und 'Bruce Lee'-Imitator Fei Long vertreibt Angsthasen mit markantem Kampfgeschrei. Doch echte Opponenten geben sich nicht so leicht geschlagen und kontern mit brachialen Monster-Superschlägen; diese führt Ihr etwa via doppelter Viertel-Kreis-Drehung aus.

Eilige Schläger zocken sich durch den ursprünglichen Arcade-Modus von 1998. Wer mehr Zeit mitbringt, beschäftigt sich mit der 'World Tour'-Variante. Hier verdient Ihr Erfahrungspunkte und kauft Eurem Lieblingsprügler verbesserte Angriff- und Verteidigungs-Fertigkeiten. Zudem spendiert Euch Capcom etliche frische Kampf-Modi für drei Spieler: In der Tag-Team-Variante wechselt Ihr während des Kampfes zwischen Euren beiden Lieblingen. Besonders harte Hunde messen sich im 'Reverse Dramatic Battle' mit zwei Kontrahenten gleichzeitig oder fordern Obemotz Bison zu einem spannungsgeladenen Scharmützel. Via WiFi-Verbindung tretet Ihr ebenfalls simultan gegen bis zu zwei menschliche Gegner an.

Technisch glänzt das 2D-Geraufe mit flüssigen, exquisit gemalten Animationen und krachenden, teils neu gezeichneten Special-Moves. Auch die farbenfrohen, belebten Hintergründe fügen sich nahtlos in das flotte Kampfgeschehen ein. Zwischen den Kämpfen gibt's äußerst kurze, nicht störende Ladezeiten. *rf*



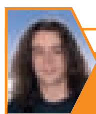
PSP Herrlich: Die teils neu gezeichneten, exzellenten Animationen und krachenden Superschläge erblickt Ihr dank Widescreen-Format erstmals im echten 16:9-Format.



Raphael Fiore — 9 von 10

„Der beste 2D-Prügler aller Zeiten"

Mir hätte schon eine originalgetreue Umsetzung des Automaten genügt. Doch Capcom packt noch unzählige, hochgradig motivierende Modi drauf. Besonders die packenden Duelle gegen zwei Kontrahenten gleichzeitig spornen immer wieder zu einer Prügel-Runde an. Außerdem berauschen mich die tadellosen WiFi-Kämpfe gegen menschliche Gegner. Das Dresch-Gourmetmenü runden umwerfende Animationen und die perfekte Spielbarkeit ab.



Matthias Schmid — 9 von 10

„Perfekt spielbar und gnadenlos umfangreich"

Ein tiefsinniges Kampfsystem, vorbildlich balancierte Klopper und zig Modi lassen mein Beat'em-Up-Herz frohlocken - sogar im Tag-Team dürfen die Pixel-Raufbolde erstmals ran. Die Steuerung klappt via Digi-Kreuz optimal - Analogstick-Spieler dagegen tun sich schwerer. Überhaupt werden sich 'neumodische' Prügelfans, die mit "Tekken" & Co. im 3D-Universum aufgewachsen sind, mit dem Retro-2D-Stil schwer tun. Wer dies akzeptiert, wird das Spiel lieben!





PSP Jeder Fighter (z.B. der flinke Yun aus "Street Fighter 3", oben) verfügt über verschiedene Superschlag-Techniken.

Advance
Dynasty Warriors
Action >> Massenkampf



GBA Alleine gegen alle: Nominell schlagt Ihr Euch als Einzelkämpfer gegen ganze Armeen durch, aber mehr als fünf Kontrahenten auf einmal sind nie zu sehen.

Die "Dnyasty Warriors"-Serie ist der größte und dauerhafteste Erfolg von Koei: Seit Jahren werfen die Japaner auf den Heimkonsolen nur marginal veränderte Updates und Nachfoger auf den Markt, die prompt hunderttausende begeisterte Nippon-Kämpfer kaufen. Kein Wunder also, dass in Fernost die Pläne reiften, nach einer PSP-Fassung (Test in Ausgabe 1) auch den GBA mit einer Umsetzung zu beglücken.

Serientypisch spielt das kriegerische Geschehen im alten China der drei Königreiche, die für das Rahmenszenario sorgen. Historische Kenntnisse braucht Ihr keine, denn Eure Einsätze beruhen auf einer Prise Strategie (wo greife ich welche Feindtruppen an?) und sehr viel Action. Trefft Ihr auf Gegner, wechselt das Geschehen zu einer 2D-Nahansicht, in der Ihr als Einzelkämpfer die feindliche Armee attackiert – metzelt stetig nachrückende Krieger nieder, bis der Vorrat aufgebraucht ist. Gelegentlich einsetzbare Spezialfähigkeiten helfen bei dieser Unternehmung. Außerdem findet Ihr neue Waffen auf dem Schlachtfeld und Ihr verbessert die alten durch häufigen Einsatz. *us*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Koei, Japan
Hersteller >>	Koei/Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	Dnyasty Warriors (52 von 100 in Ausgabe 1)
DS	keine erhältlich



Ulrich Steppberger 4 von 10

„Fernost-Action zu stark geschrumpft"

Das hätte sich Koei aber auch denken können. Schon die wesentlich stärkere Hardware der PSP konnte das "Dynasty Warriors"-Massengetümmel der Heimkonsolen-Vorlage nicht annähernd rüber bringen – auf dem GBA klappt das Vorhaben gleich noch viel weniger. So verliert die Nippon-Metzelei den Hauptreiz, der schon immer in der fulminanten Inszenierung lag, endgültig. Da helfen auch grundsätzlich ordentliche Strategie-Anleihen ebenso wenig wie der große Umfang – nur was für anspruchslose Kriegsherren.

Dynasty Warriors Advance

Pro
- hübsch gezeichnete Fernost-Welt
- gute Ausrüstungsoptionen
- akzeptable Rundentaktik-Basis...

Contra
- ...aber primitiver Kampfablauf
- zu wenig Feinde für Massenkampf
- Gefechte werden schnell dröge

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 5 von 10

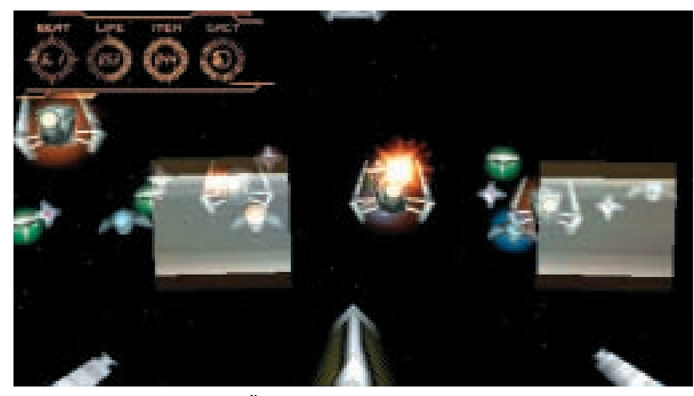
Sound: 5 von 10



50 von 100 SPIELSPASS

Simpel gestrickte Dauerprügelei mit nettem Strategie-Aspekt, der aber die monotone Action nicht rettet.

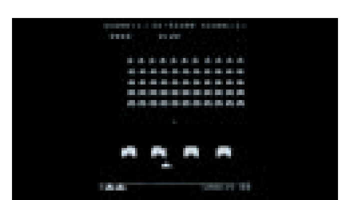
Evolution
Space Invaders
Action >> Shoot'em-Up



PSP Kaputt modernisiert: Überflüssige Gimmicks wie obige Ego-Perspektive rauben die Übersicht und machen die triste Ballerei erst recht konfus.

Rising Star lässt nicht locker und verpasst neben "Bubble Bobble" (Test auf Seite 52) auch dem 1978 erstmals erschienenen Spielhallen-Welterfolg "Space Invaders" ein neuzeitliches Update. Die "Evolution"-Variante der klassischen Invasoren-Abknallerei erscheint im Gegensatz zum schon länger erhältlichen "Revolution"-Kollegen für die PSP und versucht, das betagte Konzept mit modernen Einflüssen zu vermengen.

Euer Raumschiff wandert nicht mehr unten am Bildrand umher, sondern bewegt sich auf einer Kreisbahn durch den Raum und wird von Aliens belagert. Um einen Level zu beenden, müsst Ihr das Mutterschiff in der entfernten Umlaufbahn treffen – das geht nur, wenn Ihr einen speziellen Schuss benutzt, der sich durch rhythmisches Knopfdrücken passend zur funkigen Hintergrundmusik abfeuern lässt. Neben der neuzeitlichen Knallerei fand der originalgetreue Urahn auf der UMD Platz; außerdem könnt Ihr Euch auf einer PSP im Hochkantformat mit einem Kumpel duellieren. *us*



PSP Das Original ist mit dabei, macht aber heute nicht mehr viel Spaß.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Marvelous, Japan
Hersteller >>	Rising Star/Atari
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Februar

USK 6

Alternativen

GBA	Space Invaders (nicht getestet)
DS	Space Invaders Revolution (nicht getestet)

Ulrich Steppberger 2 von 10



„Kein Respekt vor Retro-Größen"

"Space Invaders" gehört zu jener Sorte Automaten-Oldie, der gnadenlos von der Zeit überholt wurde und heute nur noch Museumswert hat. Da ändert auch der obskure Versuch, die simple Ballerei mit Rhythmus-Elementen zu versehen, nur wenig – ein weiteres Indiz dafür, dass Rising Star nicht versteht, wie man alte Spielkonzepte vernünftig modernisiert. Also knallt Ihr lustlos Untertasse nach Untertasse ab und rätselt, wie man auf so bekloppte Update-Ideen kommen kann – diese Retro-Ruine braucht keiner.

Space Invaders Evolution

Pro
- Zweispieler-Duell an einer PSP
- ordentlicher Sound

Contra
- neue Version völlig konfus
- Original-Fassung heute langweilig
- wird schnell monoton
- zu wenig Spielvarianten

Multiplayer: 3 von 10 — 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 3 von 10

Sound: 4 von 10



24 von 100 SPIELSPASS

Bizarrer und misslungener Versuch, ein veraltetes Simpel-Shoot'em-Up zu modernisieren.





PSP Sie kommen von allen Seiten: Selbst den mickrigsten Robofeind dürft Ihr nicht unterschätzen – vielleicht beherrscht er Streuschuss und Schildkonter.



PSP Die Endgegnerkämpfe bestreitet Ihr in hermetisch abgeriegelten Arenen: Hier erwarten Euch mächtige Superattacken wie der Schneesturm, der Euch in die Ecke pustet.

Maverick Hunter Mega Man X

Action >> Jump'n'Shoot

PSP Mega Man gibt Gas: Animeszenen zeigen neue Seiten des Capcom-Helden.

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler >>	Capcom, Japan
Hersteller >>	Capcom
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	31. März

USK 6

Alternativen	
DS	Sonic Rush (85 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	Mega Man Zero 4 (80 von 100 in Ausgabe 1)



Mega Man X: Maverick Hunter

Pro
- überarbeitete 3D-Grafik
- viel Taktik im Spiel
- massig Waffen und Ausrüstung
- spielt sich wie der Klassiker
- neue Anime-Szenen

Contra
- stellenweise höllisch schwer

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

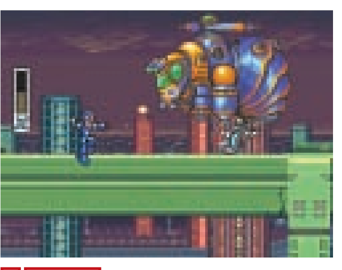


80 von 100 SPIELSPASS

Beinharte Action-Hüpferei der alten Schule: Geglückte Neuauflage des berühmten „X"-Erstlings.

Kaum ein Hüpfheld hat schon so viele Abenteuer erlebt wie Capcoms langlebiger Roboter Mega Man. In der "X"-Serie knüpft sich der mechanische Schütze die rebellischen Reploids vor, außerdem kämpft Kumpel Vile an seiner Seite. Der lässt sich gleich mit drei Waffensystemen ausstatten, ist aber träger als der Namensgeber: Viles Story wird spielbar, wenn Ihr Sigma und seine Mechbande mit Mega Man vertrieben habt.

"Maverick Hunter" ist die Neuauflage des "Mega Man X"-Erstlings für das Super Nintendo, das auf der PSP in neuem 3D-Glanz erstrahlt. Nicht nur Helden und Feinde verzücken Euch mit geschmeidigen Animationen, auch in den Hintergründen spielt sich jetzt einiges ab: Lichterketten ziehen sich über



PSP Geht in Ordnung, weil Mega Man nur seitlich ballert: Die PSP-Neuauflage...

SUPER NES ...von „Mega Man X" bietet weniger Sicht nach oben und unten.

Autobahnen am Horizont, gewaltige Unwetter ballen sich am Himmel und manch Schurke rettet sich mit einem Raumschiff in die Ferne.

In Sachen Spielverlauf hat Capcom wenig geändert. Ihr hüpft und ballert Euch durch 13 Levels wie Untergrundbasis, Wald und Flughafen, die Reihenfolge dürft Ihr dabei selbst bestimmen. Am Ende jedes Abschnitts erwartet Euch ein mechanischer Obermotz, dem Ihr nach taktischem Duell die Wumme abnehmt. Eisschuss und Zielsuchraketen erleichtern spätere Einsätze und ermöglichen gewaltige Superattacken, für die Ihr die Waffe einige Sekunden ladet.

Wie im Original lauern Euch zwar nicht übermächtig viele Monster auf, dafür erfordert jeder Gegner eine individuelle Taktik. Manche Feinde können Eure Schüsse abwehren oder starten Sturmattacken, die Ihr erstmal überspringen müsst. Wer nur losballert, schafft nicht mal den ersten Level. Fans und Kenner der Super-Nintendo-Variante werden übrigens ins Grübeln kommen. Die vielen Rüstungsteile hat Capcom an neuen Orten versteckt, deshalb müsst Ihr jeden Abschnitt genau unter die Lupe nehmen.

Die Handlung präsentiert Capcom nicht nur mit Dialogen in den Levels, sondern auch durch neue Anime-Szenen: Wer das Abenteuer durchspielt, schaltet den kompletten Film frei! *oe*



PSP Brutzelt sie alle: Die gesammelten Wummen der Obermotze ermöglichen Mega Man gewaltige Manöver, die alle Feinde zu Elektroschrott verarbeiten.

Oliver Ehrle 9 von 10

„Diesmal hat sich Capcom Mühe gegeben"

"Mega Man"-Neuauflagen gibt's für stationäre Konsolen wie Sand am Meer; gewöhnlich entlocken sie dem Spieler gerade mal ein müdes Lächeln. Für das "X"-Update gilt dies erfreulicherweise nicht. Auch wenn Ihr den Oldie vom Super Nintendo auswendig kennt, gibt's in der Neuauflage an jeder Ecke was zum Staunen. Und dabei blickt Ihr nicht nur in die Ferne, auch vor dem Helden huschen Autos und Maschinen durchs Bild. Die charismatischen Anime-Szenen machen die Reise in die Vergangenheit perfekt, jetzt offenbart die Handlung mehr Details. Einsteiger werden sich aber schwer tun, denn trotz fairer Spielbarkeit hüllen Euch Feinde oft in höllisches Kreuzfeuer: Ein 'Easy'-Modus hätte weniger geschickten Spielern mehr Spaß beschert.



PSP Jacks Abenteuer erlebt Ihr aus der Ego-Shooter-Perspektive, Kong dagegen gibt sich Beat'em-Up-lastig.

King Kong

Action >> Ego-Shooter

Robert Bannert

4 von 10

"Wenn man der Hardware zu viel abverlangt..."

Ubisoft hätte besser daran getan, ein auf die PSP zugeschnittenes Abenteuer zu entwickeln anstatt das Vorbild auf PS2 & Co. zu verstümmeln. Die überforderte Hardware beschwert sich mit üblen Bildnachziehern und verwaschener, kontrastarmer Optik, die Euch oft weder Passagen noch Gegner erkennen lässt. Noch ärgerlicher sind aber die rucklige Steuerung und die selten dämliche Knöpfchen-Belegung: Das Konzept 'links gehen, mit dem rechten Button-Block umschauen' funktioniert nur bei Spielen, die für diese träge Art von Steuerung konzipiert sind – im Kampf gegen blitzschnelle Raptoren aber reißt sie Euch in den Tod.

Ubisoft versucht sich an einer möglichst akkuraten Umsetzung seiner gleichnamigen Ego-Ballerei für die großen Konsolen – aber weil eine PSP eben doch keine PS2 ist, wurde so ziemlich alles weg rationalisiert, was das Vorbild zur Vorzeige-Metzelei mit Köpfchen gemacht hat. Vor allem das interessante Teamwork mit KI-Kollegen wie der süßen 3D-Ann fehlt: Der portable Jack kämpft sich allein durch die Dschungel von Skull Island – weil die Level-Architektur aber beinahe 1:1 umgesetzt wurde, klaffen jetzt überall dort, wo der große Jack gemeinsam mit seinen Gefährten Dinos bekämpfte oder Schalterrätsel löste, regelrechte Design-Löcher. Ebenfalls auffällig: Zwischensequenzen wie die Entführung Anns durch Kong präsentieren sich auf PS2 & Co. als atemberaubende Echtzeit-Sequenzen – für die PSP-Umsetzung hat man sie schlicht von der Xbox-Fassung abgefilmt.

So verlebt der kleine Jack den Standard-Alltag eines Ego-Ballermanns, nietet mit archaischem 30er-Jahre-Arsenal reihenweise Dinos um, greift auch gerne mal zum Eingeborenen-Speer, um gigantische Tausendfüßler oder bissige Raptoren zu löchern und setzt das Unterholz in Brand, wo immer er Fackel oder Feuerschale findet. Abwechslung vom Action-Einerlei bieten wieder kurze Prügel- und Jump'n'Run-Intermezzi, in denen Ihr Kong persönlich spielt. *rb*

Schwierigkeit >> schwer



Entwickler >>	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

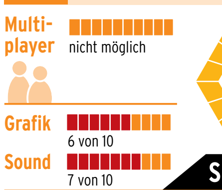
USK 12

Alternativen

DS	**GoldenEye Rogue Agent** (nicht getestet)
GBA	**Doom** (nicht getestet)

King Kong

Pro	+ gelungenes Dschungel-Ambiente + angenehme Textur-Vielfalt
Contra	+ unkomfortable, träge Steuerung + Gegner sind viel zu schnell - konstrastarme, verwirrende Grafik - extrem abwechslungsarm



Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 6 von 10

Sound: 7 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

Der große Affe ist zu viel für die kleine PSP: Wischwaschi-Optik und Ruckel-Steuerung frusten Mensch wie Vieh.

Tower of Purgatory
Rengoku

Action >> Third-Person-Shooter

Einmal mehr verwandelt Konami einen hirnlosen Blecheimer in ein denkendes Wesen, das gegen das Joch der Menschheit rebelliert. Damit die Roboterkollegen nicht länger als Gladiatoren der Zukunft in gnadenlosen TV-Duellen verheizt werden, schlagt und schießt Ihr Euch als namenloser Android durch acht gleichförmige, rechtwinklige Areale. Aufgesammelte Waffen wie Säbel, Flammenwerfer, Magnum oder MG legt Ihr in umständlichen Menüs auf die vier Aktionstasten, via linker Schultertaste visiert Ihr Feindvolk an. Habt Ihr alle Metallschurken eines Raums eliminiert, öffnet sich die Tür zum nächsten Abschnitt – bis schließlich der bitterböse Bossbube vor Euch steht. Aufbau und Ablauf erinnern dabei frappierend an den Ego-Shooter "Coded Arms" aus dem gleichen Hause. Nach erfolgreichem Endgegnerduell bietet Euch ein Terminal die Möglichkeit zum Speichern, gefundene Items (Waffen, Schilde, etc.) werden in Erfahrungspunkte umgemünzt oder direkt auf die vier Slots Eures Roboters verteilt.

Wer der kurzen Solokampagne überdrüssig ist, fordert bis zu drei weitere "Rengoku"-Besitzer in diversen Multiplayer-Modi. *ms*

Matthias Schmid

3 von 10

„Nettes Konzept in grausiger Verpackung"

Prinzipiell eine gute Idee, zahlreiche Waffen beliebig auf die vier Feuerknöpfe verteilen zu können. Doch was nützt es mir, wenn sämtliche Kämpfe gleich öde und hakelig von der Hand gehen, Combos völlig außen vor bleiben? Der Levelaufbau strotz nur so vor Einfallslosigkeit, wer will da schon erhöhten Wiederspielwert dank Random-Level-Generator? Stumpfsinnige Blechgegner sowie die unglückliche Entscheidung, Euch nach dem virtuellen Tod alle aktuellen Waffen abzunehmen, frustrieren in Rekordzeit. Einzig das stylische Roboterdesign und die freischaltbaren Artworks gefallen.

PSP Optisch macht "Rengoku" noch die beste Figur: Die Charaktermodelle gefallen, die Areale wirken zwar etwas steril, passen aber zum futuristischen Ambiente.

Schwierigkeit >> schwer



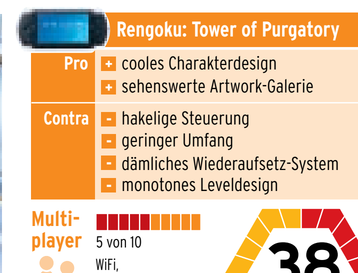
Entwickler >>	Hudson, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutsche Texte
Termin >>	im Handel

USK 12

Alternativen

DS	**keine erhältlich**
GBA	**keine erhältlich**

Rengoku: Tower of Purgatory



Pro	+ cooles Charakterdesign + sehenswerte Artwork-Galerie
Contra	- hakelige Steuerung - geringer Umfang - dämliches Wiederaufsetz-System - monotones Leveldesign



Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 5 von 10

38 von 100 SPIELSPASS

Technisch solide Roboter-Action, die dank ideenlosem Leveldesign und hakeligem Kampfsystem langweilt.





DS Als ambitionierter Chirurg werdet Ihr mit schockierenden Verletzungen konfrontiert: Glassplitter in inneren Organen entfert Ihr vorsichtig mit der Greifzange.



DS Vor der Operation erhaltet Ihr die wichtigsten Patienten-Informationen.

Under the Knife

Trauma Center

Reaktion >> Geschicklichkeit

Bei "Trauma Center" sollt Ihr keine Angst vor Blut haben: Das Chirurgen-Abenteuer ist zwar nicht brutal, trotzdem nur für starke Nerven gedacht – bei Operationen am menschlichen Körper geht es zwangsläufig nicht zimperlich zu.

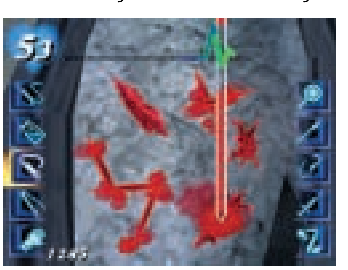
Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Chirurgen Derek Stiles, der an ein geheimes Institut berufen wird, um eine geheimnisvolle neue Krankheit zu bekämpfen. Die in sechs Kapitel unterteilte Handlung wird ähnlich wie bei "Phoenix Wright" (Test auf Seite 30) im traditionellen Stil mit statischen Charakter-Portraits und Textkästen erzählt, bevor es regelmäßig hektisch wird: Sobald nämlich eine Operation ansteht, zählen flinke Reflexe, schnelles Agieren und eine ruhige Hand.

Nach einer kurzen Erläuterung, was dem Kranken genau fehlt, liegt Euer betäubter Schützling auf dem Operationstisch bzw. Touchscreen, während im oberen Bildschirm eine Schwester Ratschläge erteilt. Ihr seht stets den Torso des Patienten, während am Bildrand Eure zehn Instrumente angeordnet sind.

Mit Desinfektionsgel wird der Körper gereingt, bevor Ihr mit dem Skalpell den Schnitt ansetzt. Einen Scanner wendet Ihr an, um innere Verletzungen aufzuspüren, die Spritze dient zur Injektion von Medikamenten. Die Pumpe nutzt Ihr, um Blut aus der Wunde abzusaugen, mit einem Laser brennt Ihr bösartige Tumore aus. Mit einer Klammer entfernt Ihr z.B. Glassplitter und andere gefährliche Objekte aus dem Körper, der durch Nadel und Faden geschlossen und schließlich bandagiert wird.

Kräftige Handarbeit wird ebenfalls benötigt, wenn etwa eine Herzmassage den Puls anregen muss oder Ihr Euer besonderes Können spielen lassen wollt: Hat Derek seine 'Heilende Hand'-Technik erst mal gelernt, kann er einmal pro Operation kurzzeitig das Geschehen verlangsamen. Gerade bei komplizierten Eingriffen kommt Euch diese Hilfe äußerst gelegen, denn die mysteriöse neue Krankheit, an der viele Patienten leiden, äußert sich u.a. in einem mobilen Virus, der beinahe zu erahnen scheint, dass Ihr ihm auf die Pelle rückt... *us*

DS Zur Herzmassage müsst Ihr die Hand im Rhythmus des Balkens bewegen.



DS Die Farbänderung zeigt's an. Dank 'Heil-Touch' habt Ihr jetzt etwas mehr Zeit.

Ulrich Steppberger
8 von 10
„Spannende Doktorspiele für Übungswillige"

Das ungewöhnliche Thema wird bei "Trauma Center" interessant umgesetzt: Die Rahmenhandlung geriet zwar etwas seltsam, die Operationen an sich liefern aber eine ganze Menge Nervenkitzel und beweisen, dass der DS für solche Einsätze wie geschaffen ist. Allerdings solltet Ihr im Stylus-Umgang geübt sein, sonst wird es nichts mit einer Karriere als Gott in Weiß. Die niffligen Prozeduren verzeihen kaum Fehler: Wer zudem nicht ständig den Puls des Patienten im Blick behält, sieht alt aus und fängt von vorne an – das kann schon mal nerven, ist aber auch motivierend.



Thomas Stuchlik
7 von 10
„Tolle Idee – aber sehr schwer"

Wer hätte gedacht, dass der Arzt-Alltag so spannend sein kann? "Trauma Center" besticht durch seinen durchweg innovativen Stylus-Einsatz. Es macht richtig Laune, medizinische Geräte wie Spritze, Ultraschall oder Skalpell mit dem Stift zu bedienen. Zartbesaitete Naturen sind hier aber falsch, denn das Werkeln in Gedärmen oder Entfernen von Tumoren ist wirklich nicht jedermanns Sache. Daneben wird eine prompte Lernfähigkeit gefordert, denn bereits nach einigen Operationen gibt es keine Unterstützung durch Eure plauderfreudige Assistentin.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Atlus, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	April

USK 12

Alternativen

PSP	keine erhältlich
GBA	keine erhältlich

Trauma Center: Under the Knife

Pro
- ungewöhnliches Konzept
- fast optimaler Stylus-Einsatz
- umfangreiche Operationen möglich
- gut inszenierte Story

Contra
- ziemlich schnell recht schwer
- bewegliche Viren sind nervig

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10



80 von 100 SPIELSPASS

Spannendes und originell umgesetztes Chirurgen-Abenteuer für Stylus-Könner, das schnell sehr knifflig wird.



DS-Faktor

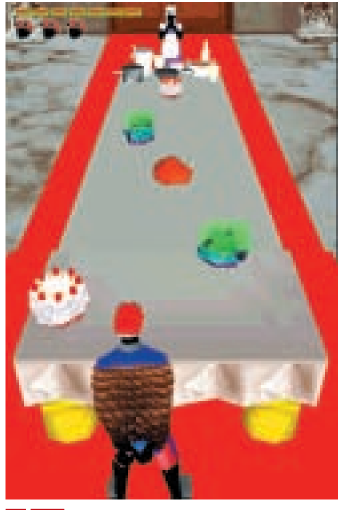
Das Mikrofon braucht Ihr nicht, auch der Einsatz des oberen Bildschirms ist weitgehend kosmetisch und nur selten relevant für eine Operation. Dennoch sind die Hinweise auf dem zweiten Display wichtig. Bei "Trauma Center" dreht sich alles um den Touchscreen: Ohne geübte Stylus-Handhabung verlässt schon bald kein Patient mehr den OP. Eure filigranen Stylus-Befehle werden exakt erkannt, Fehler sind darum immer Eure eigene Schuld.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

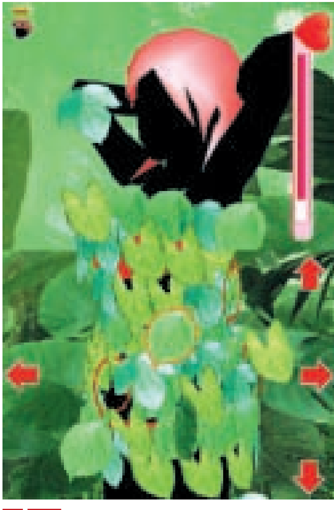


Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.





DS Guten Appetit: Verspeist aber nicht die verdorbenen Mahlzeiten.



DS Aparte Aufgabe: Bedeckt Eure Liebste mit einem Blätterkleid.



DS Achtet darauf, dass Eure heißen Blicke nicht die Nebenbuhler treffen.

The Rub Rabbits

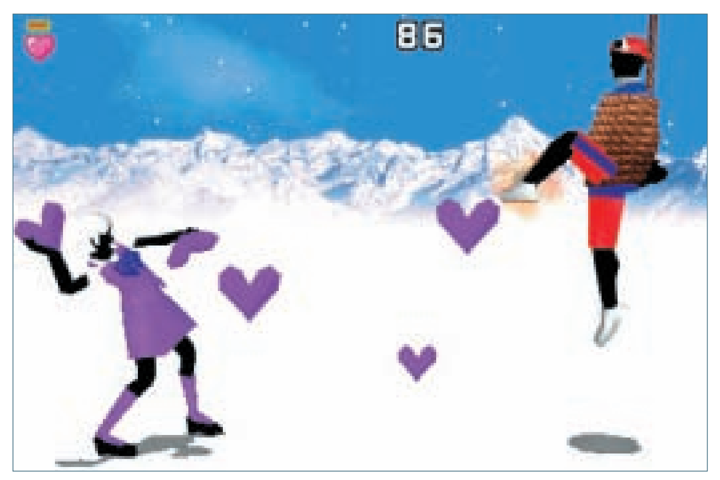
Reaktion >> Geschicklichkeit

Zum DS-Start wagte sich mit Segas "Project Rub" ein zweite Minispiel-Sammlung neben "Wario Ware Touched" an den Start und zog letztlich den Kürzeren. Die japanischen Entwickler vom Sonic Team ließen sich davon nicht entmutigen und gönnen uns ein Jahr später den Nachfolger.

"The Rub Rabbits" setzt den Kurs des Originals konsequent fort. Im Rahmen einer mit Standbildern präsentierten Handlung schlüpft Ihr in die Rolle eines namenlosen Jungspunds, der erst sein Objekt der Begierde betören und dann das gewonnene Glück verteidigen muss (ein anderes Mädel hat's auf ihn abgesehen). Die Story wird über 37 Kapitel erzählt, bei denen Ihr jeweils eine schräge Aufgabe absolviert. Meist gilt es, fünf kurze Levels mit maximal drei Leben zu überstehen, zwischendurch warten gelegentlich kniffligere, lange Übungen, bei denen schon nach einem Fehler Schluss sein kann.

Jede Situation wird mit Hilfe von Mikrofon oder Touchscreen gelöst und lässt kaum eine schräge Idee aus. So habt Ihr einschlafende Kumpels rechtzeitig per Stylus-Wischer-Ohrfeige zu wecken, rollt als lebensgroßer Schneeball durch den Winter oder versteckt Freunde vor einem Bären, indem Ihr sie schnell mit Schnee zuschaufelt. Am Klavier spielt Ihr Notenfolgen nach, betätigt Euch als Schienenleger für einen Karren und pustet mit einem Blasrohr Rivalen vom Himmel.

Alle geschafften Aufgaben könnt Ihr zwecks Punktejagd einzeln anwählen, denn nur mit guten Leistungen ergattert Ihr neue Outfits für die Herzdame. Für mehrere Spieler finden sich spaßige Varianten auf dem Modul: Als Duo könnt Ihr z.B. beim 'Baby machen' am DS überprüfen, wie gut Ihr harmoniert oder Ihr tragt zu viert WiFi-Wettkämpfe aus. *us*



DS Origineller Umgang mit dem DS: Bei einigen Aufgaben wie diesem Herzchen-Kick müsst Ihr das Gerät seitlich halten oder sogar auf den Kopf stellen.

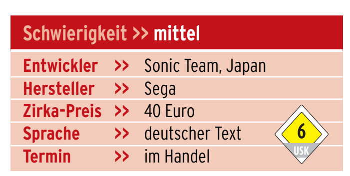
Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Sonic Team, Japan
Hersteller >>	Sega
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Ape Academy (61 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	Wario Ware Twisted (84 von 100 in Ausgabe 2)



The Rub Rabbits

Pro
- originelle audiovisuelle Aufmachung
- viele freispielbare Gimmicks
- feine Mehrspieler-Modi
- ungewöhnliche Minispiel-Ideen

Contra
- leider schnell durchgespielt
- recycelt einige Vorgänger-Aufgaben

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4, WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Wunderbar schräge Sammlung an skurrilen Minispielen, die alle DS-Eigenheiten prima in Szene setzt.

Ulrich Steppberger 8 von 10

„Ungehemmtes Rubbeln für zwischendurch"

Mit einem Faible für japanophilen Klamauk macht "The Rub Rabbits" zwar gleich nochmal so viel Spaß, aber auch so ist Segas durchgeknallte Minispiel-Sammlung eine feine Sache. Die (wenigen) Probleme des Vorgängers "Project Rub" wurden konsequent ausgebügelt, das witzig illustrierte Abenteuer des namenlosen Liebhabers gefällt mit gut ausgetüftelten und stets originellen Aufgaben. Schade nur, dass fleißige Rubbler bald das Happy-End erleben. Ein dickes Lob gibt es von mir für die launigen Mehrspieler-Modi - "The Rub Rabbits" hat mehr Aufmerksamkeit verdient.



Matthias Schmid 7 von 10

„Kurzweiliger Rubbelspaß, originell präsentiert"

Als "Project Rub" zum DS-Start Deutschland erreichte, war ich hin und weg von der kultigen Stylus-Spielerei. Nun ist der erste 'Aha'-Effekt ob der neuartigen Eingabemöglichkeit verflogen, also musste sich Sega einige Mühe mit dem Nachfolger geben. Dass die kreativen Japaner um Sonic-Erfinder Yuji Naka dies geschafft haben, verdient Lob: Witzige Aufgaben im Sekundentakt nutzen die Vorzüge des DS, die herzallerliebste Präsentation verpackt die simplen, aber durchdachten Spielchen geschickt - wenn auch manche Elemente des Erstlings recycelt werden.

DS-Faktor

Wie es sich für eine auf den DS spezialisierte Minispiel-Sammlung gehört, setzt "The Rub Rabbits" konsequent auf die Besonderheiten der Hardware. Touchscreen-Benutzung ist bei allen Aufgaben obligatorisch und bis auf wenige Ausnahme optimal gelungen. Auch das Doppelbild macht bei den meisten Übungen Sinn, speziell wenn Ihr das Handheld mal drehen sollt. Selbst das Mikro kommt nicht zu kurz und fordert manchmal vollen Lungen-Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





[PSP] Volle Breitseite: Spielt Ihr im normalen Querformat, lässt sich auf Knopfdruck die Perspektive des Tisches kippen.

Gottlieb Pinball Classics

Reaktion >> Flipper

System 3 bringt klassischen Flipper-Spaß auf die tragbare Playstation: Die "Gottlieb Pinball Classics" erfinden keine Tische neu, sondern bedienen sich aus dem Fundus des namensgebenden Herstellers, der 1996 seine Tore schloss. Insgesamt elf Geräte aus sechs Jahrzehnten wurden auf die UMD gebannt und bis ins kleinste Detail simuliert – sogar die (abschaltbaren) Reflektionen im Deckglas der Spielfelder fehlen nicht, außerdem könnt Ihr das Geschehen auf Wunsch hochkant darstellen lassen.

Natürlich unterscheiden sich die Flipper je nach Herkunftsjahr deutlich: Alte Exemplare arbeiten mit schlichteren, aber trotzdem anspruchsvollen Layouts, während modernere Geräte mit Innovationen wie komplexen Rampenbahnen und sogar parallelen Spielfeldern aufwarten. Auch ungewöhnliche Vertreter finden sich: So kommt der 'Play-Boy'-Tisch ohne Flipperarme aus, beim unveröffentlichten Prototypen 'Goin' Nuts' rollen stets mehrere Kugeln über das Spielfeld.

Dazu gesellen sich zwei Gimmick-Geräte in Form eines 'Liebesmeters' und des Wahrsagers 'Xolten', die auch einen praktischen Nutzen haben: Mit etwas Glück spucken beide nämlich zusätzliche 'Credits' aus. Die meisten Flipper sind zu Beginn noch nicht auf Freispiel gestellt (dieses Privileg müsst Ihr Euch erst durch das Erfüllen bestimmter Vorgaben erarbeiten) und kosten darum virtuelle Münzen, die Ihr u.a. durch Rekordpunktzahlen ergattert.

Neben Übungsrunden an einzelnen Tischen tretet Ihr zu einem Marathon an, bei dem nacheinander alle Geräte dran sind, sofern Ihr die Qualifikation schafft. Dank großzügiger Mehrspieler-Möglichkeiten profitieren auch Freunde: Bis zu vier Teilnehmer gehen an den Start, per WiFi übertragt Ihr außerdem einzelne Tische auf andere PSPs, die unabhängig gespielt werden können. *us*



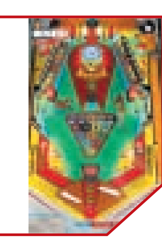
[PSP] "Black Hole" glänzt mit einer zweiten Flipperebene.



[PSP] Der Bowling-Flipper ist ungewöhnlich schlicht, aber fordernd.

11 Münzengräber >> Alle Flipper der Sammlung

Ace High (1957)	Goin' Nuts (1983)
Big Shot (1974)	Play-Boy (1932)
Black Hole (1981)	Strikes n' Spares (1995)
Central Park (1966)	Tee'd Off (1993)
Genie (1979)	Victory (1987)
El Dorado and the City of Gold (1984)	



Ulrich Steppberger
7 von 10

„Der Reiz der Silberkugeln hält an"

Für Flipperfreunde haben die "Gottlieb Pinball Classics" viel zu bieten: Statt lieblos zusammengestöpselter Fantasie-Tische geht es mit spielhallenerprobten Geräten zur Sache, die sich auch in elektronischer Form keine Blöße geben. Ballphysik und Optik sind einwandfrei, dank alternativem Hochkant-Format kommen die Details noch besser zur Geltung – nur das Tilten wird dann schwierig. Nicht so gut gefällt mir allerdings das Beharren auf dem virtuellen Münzeinwurf: Gerade Pinball-Novizen müssen dann erst mühsam Geld erspielen, um sich die 'teuren' Tische zu leisten.

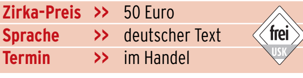
Martin Gaksch
9 von 10

„Flipper-Freude für Kenner & Könner"

Die Überraschung ist geglückt: "Gottlieb Pinball Classics" ist die beste Flipper-Sammlung aller Zeiten auf Handhelds. Wer 'echte' Flipper mag, erhält eine liebevolle, authentische und facettenreiche Simulation. Aber aufgepasst: Dies ist kein typischer Videospiel-Flipper mit Action & Endgegner, sondern eine anspruchsvolle Umsetzung der Original-Tische. Das heißt, die Kugel ist schnell weg und ohne Tilten wird's schwierig. Wer das akzeptiert, wird über Monate hinweg bestens unterhalten. Diese UMD wird mich die nächsten Reisen ganz sicher begleiten.

Schwierigkeit >> mitel bis schwer

Entwickler	Farsight Studios, USA
Hersteller	System 3
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Pokémon Pinball Rubin & Saphir (nicht getestet)

Gottlieb Pinball Classics

Pro
- facettenreiche Tisch-Auswahl
- sehr gute Ballphysik
- auch in Hochkant-Format spielbar
- detaillierte Grafik...

Contra
- ...die manchmal fast zu voll wirkt
- Credits-System nicht ideal

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Realitätsgetreu simulierte Sammlung klassischer Flipper mit vielen Tischen, die sich mehr an Könner richtet.



[PSP] Knackige Schieberätsel gibt's zuhauf: Mit der dehnbaren Zunge wälzt Frogger die Kiste in den tödlichen Sumpf. Achtet auf die graue, brüchige Plattform.

Raphael Fiore
8 von 10
„Süchtig machende Raster-Hüpf-Rätselei"

Das Ursprungs-"Frogger" habe ich am Spielautomaten stundenlang gezockt. Doch danach erschienen nur halbgare Fortsetzungen. Mit "Frogger: Helmet Chaos" bin ich jedoch rundum glücklich. Die rastergenaue, makellose Steuerung lässt keinen Frosch im Hals zu. Auch die putzige 3D-Optik und die glasklare Sprachausgabe gefallen mir gut. Den größten Pluspunkt verdient jedoch das abwechslungsreiche Leveldesign: Knifflige Rätsel wechseln sich geschickt mit diffizilen Hüpfpassagen ab. Als leckeren Insekten-Nachtisch gönne ich mir die erquicklichen, teils von Nintendos Game&Watch-Handhelds inspirierten Minispiele. Aber Vorsicht: Hastige Zocker werden mit dem gemächlichen Spielablauf nicht glücklich und sterben tausend Tode.

Frogger Helmet Chaos

Reaktion >> Geschicklichkeit



[PSP] Froschauge sei wachsam: Im späteren Abenteuer-Verlauf erwarten Euch mannigfaltige Gefahren.

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler >>	Konami, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen	
GBA	Frogger's Adventures 1+2 (nicht getestet)

1981 hüpfte Konamis Froschkönig selbstbewusst über eine belebte Straße und einen wilden Fluss – und zwar nicht pixelweise, sondern in einer Art grobem Raster. Auch in "Frogger: Helmet Chaos" nutzt der Grünling diese Fortbewegungs-Technik und springt von einem Feld zum nächsten. Doch vom Hüpfen lebt ein moderner Frosch nicht allein: Neuerdings sammelt er via Hochsprung Münzen, lässt ein Feld dank Super-Hopser aus und schnappt sich leckere Fliegen mit der extralangen Zunge. Außerdem dreht sich der quakende Protagonist mittels Schultertasten um die eigene Achse: Diese Fertigkeit setzt der Held bevorzugt bei brenzligen Hüpfpassagen auf zerbrechlichen Plattformen ein. Außerdem setzt Frogger öfters sein schlaues Köpfchen ein und verschiebt im Weg stehende Klötze. Passt zudem auf feindliche Biester wie stachlige Igel oder Mini-Dinos auf; analysiert den Bewegungsablauf auf abgesteckten Pfaden und umgeht die Viecher ohne Berührung.

Später trifft Frogger auf marternde Endgegner: Diese bewerfen den armen Frosch mit Eichhörnchen oder schleudern Blitze um sich – mampft zur Energie-Auffrischung rote Äpfel. Vom Abenteuerstress erholt sich das Fröschlein in vielen Minispielen, beim Original-"Frogger" oder mit simplen Multiplayer-Spielchen. *rf*



Frogger: Helmet Chaos (PSP)

Pro
- knackige Rätsel
- fordernde, spaßige Hüpfeinlagen
- "Frogger"-Original mit dabei
- tadellose Steuerung

Contra
- für hastige Zocker zu bedächtig
- happiger Schwierigkeitsgrad

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Tolle Auferstehung des Froschkönigs: Fesselnder Hüpf- und Rätselspaß sowie das Original im Hochkant-Format.



Frogger: Helmet Chaos (DS)

Pro
- einwandfreie Steuerung
- zahlreiche, freispielbare Extras
- abwechslungsreiche Levels
- cooler Rätsel/Hüpf-Mix

Contra
- für Einsteiger zu schwer
- keine gestochen scharfe PSP-Optik

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

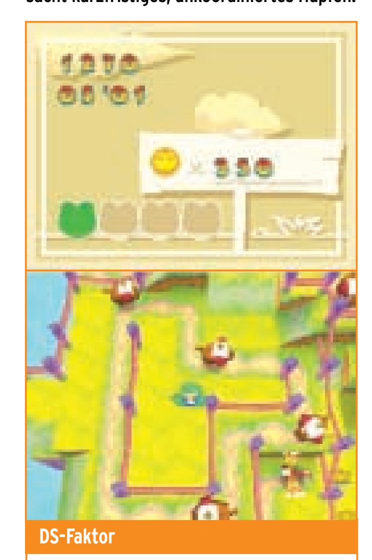
Dezent schwächere Optik als das PSP-Pendant, trotzdem macht die Rasterfeld-Hüpferei richtig Laune.

Matthias Schmid
8 von 10
„Kniffliger Hüpfspaß für Liebhaber"

Mit "Helmet Chaos" gelingt der alten Jump'n'Run-Amphibie ein äußerst vergnügliches Comeback. Pfiffige Rätseleinlagen mit cleverem Zungeneinsatz und abwechslungsreiches Leveldesign beweisen, dass angestaubte Spielprinzipien mit liebevollen Detailverbesserungen zu neuen Höchstleistungen auflaufen können. Der virtuelle Frosch reizt mich immer wieder zu einer knallharten Hüpfrunde: Beißt der Grünling unverhofft ins Gras, bin ich stets selbst schuld – an der vorbildlichen Steuerung liegt's defintiv nicht.



[DS] Ungesund: Der gelbe Apfel verursacht kurzfristiges, unkoordiniertes Hüpfen.



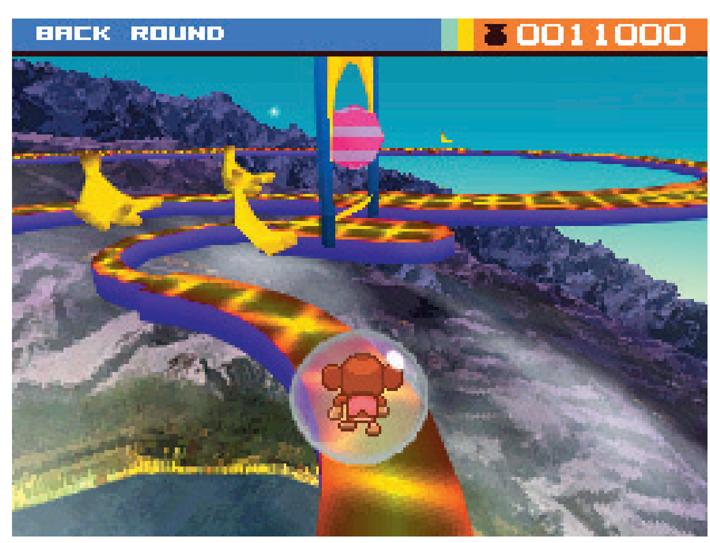
DS-Faktor

Die spezifischen DS-Fähigkeiten kommen bei "Frogger: Helmet Chaos" wenig zum Tragen. Um den sensitiven Touchscreen und das eingebaute Mikrofon kümmert sich der Grünling lediglich in Minispielen. Auch der Doppelbildschirm wird nur spärlich genutzt: Ihr erspäht auf dem zweiten Display nur die gesammelten Münzen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







DS Jetzt nur nicht wackeln: Viele Levels fordern ein hohes Maß an feinfühliger Kontrolle und flinken Reaktionen.

DS Die Primaten betätigen sich beim Bowling und Mini-Golf als Sportler.

Super Monkey Ball

Touch & Roll

Reaktion >> Geschicklichkeit

Sega lässt die Affen auf den Nintendo DS los: Die knuffige Geschicklichkeitsprüfung "Super Monkey Ball" machte schon auf den gängigen Heimkonsolen sowie dem GBA viele Spieler zu Primatenfreunden und erhält jetzt mit "Touch & Roll" einen Ableger auf Nintendos Doppelschirm-Handheld.

Das Grundprinzip von "Super Monkey Ball" ist denkbar einfach: Ihr übernehmt die Rolle des Schutzengels über einen Affen, der in einer transparenten Kugel haust. Sein Wunsch ist es, innerhalb eines Zeitlimits einen Parcours zu bewältigen und das Ziel am anderen Ende zu erreichen. Ihn dorthin zu bewegen, ist Eure Aufgabe. Allerdings könnt Ihr den tierischen Ball nicht direkt lenken: Stattdessen kippt Ihr mittels Touchscreen oder Steuerkreuz die gesamte Umgebung und erzeugt damit ein künstliches Gefälle – die Schwerkraft tut den Rest und sorgt dafür, dass Euer Schützling losrollt. Natürlich garantieren zahlreiche Hindernisse, dass Euch das Leben nicht zu leicht gemacht wird: Barrieren müsst Ihr mit Schwung überwinden, stets droht neben schmalen Pfaden der endlose Abgrund. Bewegliche Plattformen forden ebenso gutes Timing wie tückische bewegliche Wände, die nur kurz Lücken öffnen. Über 100 solcher kniffligen Geschicklichkeitsproben stehen Euch bevor, die Ihr jeweils im Zehnerpack abarbeitet.

Neben dem Hauptabenteuer spendiert Euch Sega ein halbes Dutzend Minispiele, bei denen bis zu vier Affen teilnehmen – allerdings brauchen für drei Disziplinen alle Spieler ein Modul, bei der anderen Hälfte reicht ein Exemplar. Im Rennen geht es darum, möglichst vor den anderen die Runden zu absolvieren – Extra-Einsetz piesackt die Gegner, die jedoch zurückschlagen können. Beim Kampf haut Ihr Euch gegenseitig mit überdimensionierten Fäustlingen von einer Plattform, zum Tischhockey tretet Ihr wahlweise mit vorgegebenem Schläger an oder Ihr zeichnet Euer Spielgerät selbst. Bowling und Mini-Golf machen Euch zu Affensportlern, die 'Wars' schließlich versetzen Euch in eine tierische Ego-Shooter-Situation. *us*

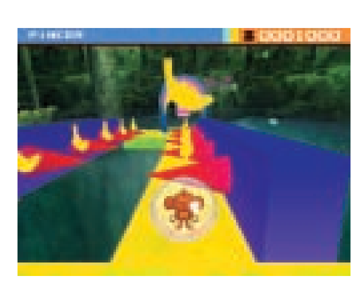
DS-Faktor

Das Mikrofon braucht Ihr nicht, auch der zweite Bildschirm kommt bei den normalen Levels nicht weiter zum Einsatz. Anders sieht es bei den Minispielen aus, wo er je nach Disziplin mehr oder weniger relevant ist – beim Ego-Shooter z.B. könnt Ihr auf einer Karte erkennen, wo sich die Rivalen herumtreiben. Die Affenkugel ist per Touchscreen lenkbar, wird aber arg penibel abgefragt – gerade Einsteiger tun sich mit dem normalen Steuerkreuz zu Beginn leichter.

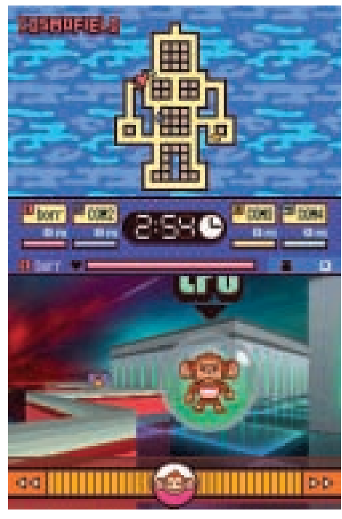
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







DS Nicht nervös werden: Die Zacken schubsen Euch sonst in den Abgrund.



DS Nettes Gimmick für Multiplayer-Runden: Das affige Ego-Shooter-Partyspiel.

Ulrich Steppberger 7 von 10

„Putzige Kugelei mit Frustfaktor"

Eigentlich macht "Super Monkey Ball" auf dem DS eine gute Figur: Die simpel gehaltene Optik haut zwar keinen vom Hocker, bringt aber die dreidimensionalen Level-Konstruktionen gut auf den Bildschirm. Das einfache Grundkonzept gefällt mir ebenso wie die breit gefächerte Minispiel-Auswahl. Leider haben es die Entwickler versäumt, die Primaten einsteigerfreundlicher zu gestalten: Immer wieder trefft Ihr auf einzelne Levels, die nicht zuletzt wegen der nervösen Kamera arg knackig gerieten – stört Euch sowas nicht weiter, erwartet Euch ein Affenspaß.

Matthias Schmid 7 von 10

„Ich mach mich gern zum Affen – trotz Steuermacken"

Konnte mich Segas Kugelrollerei auf den stationären Konsolen nie in ihren Bann ziehen, scheint der Geschicklichkeitsspaß doch ideal für ein affiges Intermezzo in Bus oder Bahn. Kurze Abschnitte, sympathische Präsentation und vertrackte Levels reizen immer wieder zu einem Ausflug in die farbenprächtige "Monkey Ball"-Welt. Leider geriet die Stylus-Steuerung zu pingelig – um Frust zu vermeiden, entscheide ich mich meist fürs traditionelle Steuerkreuz. Die halbgaren Partyspiele braucht kein Mensch – und warum lässt sich der ellenlange Abspann nicht abbrechen?



Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Mercury** (79 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Super Monkey Ball jr.** (nicht getestet)

Super Monkey Ball: Touch & Roll

Pro
- einfaches, aber spaßiges Prinzip
- knuffige Präsentation
- abwechslungsreiche Partyspiele

Contra
- Touchscreen-Steuerung arg sensibel
- Kamera nicht immer ideal
- zwischendurch sehr frustige Levels

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 4 – WiFi, ein Modul für alle

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10



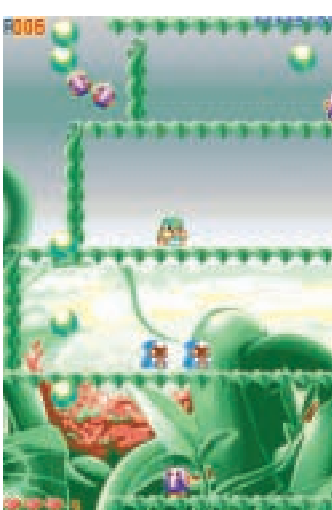
SPIELSPASS

Kniffliger Geschicklichkeitstest mit witzigen Minispielen und launiger Aufmachung.

Revolution
Bubble Bobble

Reaktion >> Jump'n'Run





DS Das Original sprüht vor Spielwitz, glänzt mit Zweispieler-Modus und vielen Extras (links). Die Neufassung enttäuscht in allen Belangen.

1986 säubern zwei Luftblasen speiende Drachen 100 Bildschirme von süßen, aber bei Berührung tödlichen Feinden. Extras im Überfluss erleichtern das Dino-Leben: Dank Flammenkreuz spucken die Reptilien Feuer, mit Wasserblasen spült Ihr die Gegner weg und dank Regenschirm überspringt Ihr einige Levels. Zudem lockt ein vielseitiges Früchte-Bonus-System: Je mehr Gegner Ihr gleichzeitig wegblast, desto größer fällt die Belohnung aus. Das Spielprinzip bleibt in der Neufassung ähnlich, jedoch fallen geliebte Features des Vorgängers weg, dafür ist das Spielfeld größer und scrollt. Eure Dinos verfügen nun über eine aufladbare Luftblase und ein Doppelgänger taucht auf. *rf*

DS-Faktor

Die knuffigen Drachen kümmern sich in der Original-Variante nicht um den modernen DS-Kram. Die größeren Spielfelder der Neufassung nutzen dagegen beide Displays – jedoch verwirrt der Blickwechsel oben/unten eher, als dass er Freude bereitet. Lediglich beim simplen Minispiel macht die Blasenhatz vom Touchscreen Gebrauch.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Schwierigkeit >> niedrig

Entwickler >>	Marvelous, Japan
Hersteller >>	Rising Star Games
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Lemmings** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Bubble Bobble Old and New** (nicht getestet)



Raphael Fiore 7 von 10

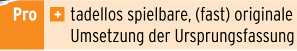
„Gut emuliert, aber schlecht neu inszeniert"

Glücklicherweise findet Ihr das auf den DS-Schirm angepasste Original auf dem Modul – Nostalgiker freuen sich über ein bewundernswertes Früchte-Combo-System und herzallerliebste Protagonisten. Die jämmerliche Neufassung verpufft dagegen wie eine Seifenblase. Aufgrund des zu kleinen Bildausschnitts wird's ziemlich unübersichtlich. Auch das Bonus-System und den spaßigen, kooperativen Zweispieler-Modus klammerten die Entwickler aus. Hoffentlich wird die angekündigte Umsetzung von "Rainbow Islands" besser.

Bubble Bobble Revolution

Pro
- tadellos spielbare, (fast) originale Umsetzung der Ursprungsfassung

Contra
- miserable Neuauflage...
- ...ohne Früchtebonus-System
- unübersichtliches Spielfeld
- mangelhaftes Leveldesign



Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 4 von 10

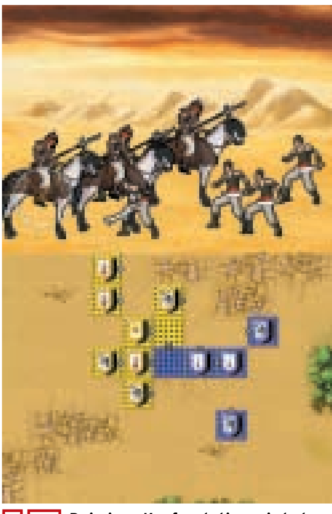


53 von 100 SPIELSPASS

Original hui, Neufassung pfui: Während der Klassiker heute noch Spaß macht, wurde das Update verhunzt.

Battles of
Prince of Persia

Denken >> Runden-Strategie



DS Bei einer Konfrontation wird oben eine 2D-Animation eingespielt. Sonst seht Ihr dort Karten und Statistiken.

Wie rettet man die „Prince of Persia"-Marke glücklich auf den DS? Die Antwort liegt eigentlich auf der Hand: Man macht eine vorbildliche 2D-Hüpferei wie in guten alten Zeiten daraus! Pustekuchen – leider hatte Ubisoft anderes im Sinn: Statt rasanter Jump'n'Run-Kost gibt's beschauliche Strategie-Scharmützel mit Sammelkarten-Einschlag. So kommandiert Ihr als persischer Thronfolger die Streitkräfte Eures Vaters, indem Ihr zu Beginn eines Spieltages (der ist wiederum in mehrere Runden unterteilt) Karten zieht und anschließend über das vogelperspektivische Feld der Ehre schubst. Doch Vorsicht: Was sich unter den vorerst verdeckten Trading Cards verbirgt, das wisst Ihr erst, wenn Ihr sie in Position bugsiert und aktiviert. Ausnahme: Effektkarten, die mystische Wirkungen auf Euer Heer oder die gegnerischen Mannen entfalten – solche Gimmicks werden extra ausgespielt. Derweil Ihr unten mit dem Stylus Einheiten verschiebt, beobachtet Ihr oben die Auswirkungen und seht den Fronten dabei zu, wie sie als animierte 2D-Männeken übereinander herfallen. Den Gipfel des taktischen Genusses soll der WiFi-Modus bieten: Hier tretet Ihr gegen andere Spieler an, um ihnen ihre mühsam erkämpften Karten streitig zu machen. *rb*

DS-Faktor

Die Strategen des alten Persiens sind zwar rechte Langweiler – aber sie schätzen Übersicht. So wird die Unten-Oben-Kombi geschickt für Schlachtenplanung und Datenverwaltung genutzt, die kinderleichte Stylus-Steuerung der Einheiten würde jedem großen Strategie-Spiel zur Ehre gereichen. Das Mikro gibt sich unkommunikativ.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Ubisoft, Frankreich
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

6 USK

Alternativen

PSP	**Metal Gear Acid** (80 von 100 in Ausgabe 1)
GBA	**Fire Emblem: The Sacred Stones** (86 von 100 in Ausgabe 1)

Robert Bannert 5 von 10

„Möchtegern-Sammelei ohne viel Charme"

Die Intention, „Prince of Persia" in ein anderes Genre zu hieven, ist lobenswert, scheitert aber an der konfusen Umsetzung. Nicht nur, dass man Euch bereits beim Tutorial mit einer vollen Regelbreitseite erwischt und verwundet zurücklässt – nö, das Ganze sieht auch noch so langweilig aus, dass Ihr gar nicht erst die Motivation verspürt, Euch reinzuarbeiten. Wer sich dennoch zurechtfindet, der weiß bald das gigantische Karten-Sammelsurium zu schätzen – beklagt aber gleichzeitig den Mangel an strategischer Freiheit.

Battles of Prince of Persia

Pro
- interessante Taktik/Karten-Kombi
- herrlich verspielter Orient-Sound
- bequeme Stylus-Steuerung

Contra
- unsanfte Regel-Einführung
- spartanische Schlachtfeld-Optik
- taktische Möglichkeiten dürftig



Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2 – (WiFi, 1 Modul pro Spieler)
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

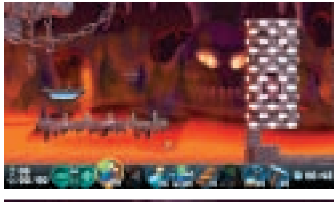


58 von 100 SPIELSPASS

Ambitionierter, aber langweilig präsentierter und regeltechnisch unausgegorener Strategie/Trading-Card-Mix.



PSP Lemminge wollen gerne hoch hinaus: Macht Ihr einen Nager zum Brückenbauer, solltet Ihr ihn aber nicht alleine lassen, da sein Ziegelvorrat begrenzt ist.





PSP Pfeilmauern sind fies: Sie können nur auf einer Seite angegraben werden.

Lemmings

Denken >> Knobelspiel

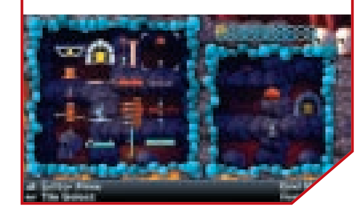
Der gemeine Videospiel-Lemming sieht anders aus als sein natürlicher Cousin: Die virtuellen Nager haben grüne Haare und bevorzugen blaue Gewänder, behalten aber ihre berühmteste Eigenschaft bei – statt vorsichtig auf ihre Umgebung zu achten, stürzen sich die Wusler mit Vorliebe in den Tod, sobald eine Klippe naht.

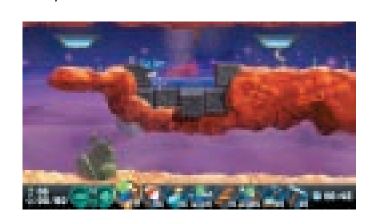
Das kann Sony natürlich nicht zulassen und ernennt Euch kurzerhand zum Hüter über die chaotische Herde: In "Lemmings" auf der PSP ist es Eure Aufgabe, mit viel Geschick und Cleverness den hirnlosen Trupp sicher ans Ziel zu geleiten. Eine neue Spielidee ist der ungewöhnliche Knobler allerdings nicht: Schon 1991 entwarf DMA Design (die jetzigen "GTA"-Macher) das Ur-"Lemmings" für den Heimcomputer Amiga; diese Fassung dient auch als Vorlage für das PSP-Debüt. Alle 120 Spielstufen des Originals wurden in bewährter Form übernommen, dazu gesellen sich 35 neue Rätsel sowie die Möglichkeit, per WiFi-Verbindung neue Aufgaben auf den Memory Stick zu speichern. Kreative Köpfe basteln sich schließlich eigene Herausforderungen (siehe Kasten).

Stets werden die Lemminge durch eine Klappe in die gefährliche Umgebung entlassen und stapfen dann fröhlich drauflos. Mit der Analogscheibe bewegt Ihr Euch zur Orientierung durch die Szenarios, per Steuerkreuz kontrolliert Ihr einen Cursor – den benutzt Ihr, um bestimmte Tierchen zu markieren und Aufträge zuzuweisen. Die einzelnen Anweisungen schaltet Ihr mittels Schultertasten durch: Lasst die Lemminge u.a. waagrecht, senkrecht und diagonal buddeln, Brücken bauen, Wände hochklettern, als Wegweiser dienen und mit einem Regenschirm sicher zu Boden schweben. Die Haken an der Sache: Bei komplizierteren Situationen braucht Ihr nicht nur gutes Timing, meistens habt Ihr auch nur eine begrenzte Zahl an Tätigkeiten, die Ihr verteilen könnt. *us*

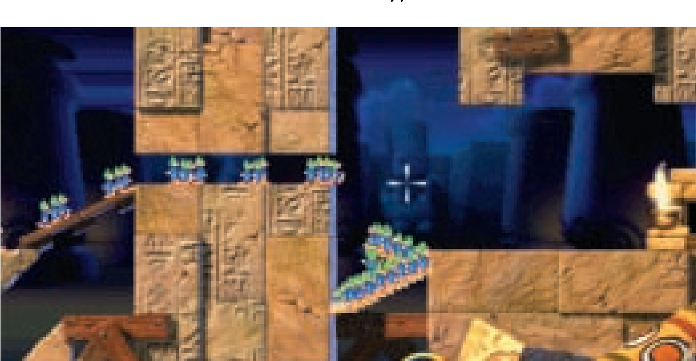
Eigenbaufallen >> Der Level-Editor

Mit über 150 vorgefertigten Spielstufen bringt "Lemmings" Eure Hirnzellen mächtig in Schwung, doch fleißige Nagetier-Retter sind damit noch lange nicht fertig. Die PSP-Fassung besitzt einen leistungsstarken Editor, mit dem Ihr nach Herzenslust eigene Levels bastelt. Allerdings solltet Ihr eine Menge Zeit veranschlagen, wenn Ihr Euch an die Arbeit macht. Denn der Baukasten bietet zahllose Möglichkeiten, wirft Euch aber ohne große Erklärung oder Tutorial ins kalte Wasser – bis ein interessanter Level entsteht, ist viel Ausprobieren und Basteln nötig. Wem das zu müsham ist, der wählt die bequeme Variante: Per WiFi-Zugang wird es später herunterladbare Level-Konstruktionen geben.





PSP Lemminge sind Nichtschwimmer: Stoppt die Wusler also vor dem Wasser.



PSP Wenn sich die Herde auf engem Raum drängt, wird's knifflig: Zum Glück könnt Ihr das Geschehen pausieren und dann genauer anvisieren, wer angeklickt werden soll.



Thomas Stuchlik – 7 von 10

„Nur noch den nächsten Level..."

...dann hör' ich aber auf. Nicht selten fasse ich mir bei "Lemmings" diesen Vorsatz und halte ihn natürlich nie ein. Denn am altbewährten wie zeitlosen Spielprinzip wurde nichts geändert. Noch immer ist das geschickte Leiten der dummen Lemminge ein Motivationsquell sondergleichen. Allerdings wird die Freude durch eine etwas umständliche Steuerung getrübt. Kaum verwunderlich, schließlich ist in der Originalfassung eine Maus zwingend erforderlich – und genau diese intuitive Bedienung kann man nur mit Einbußen auf Steuerkreuz und Analogstick umsetzen.

Ulrich Steppberger – 8 von 10

„14 Jahre alt und immer noch knobelfrisch"

So modernisiert man Heimcomputer-Klassiker erfolgreich, ohne alles im 3D-Wahn verschlimmbessern zu müssen. Die herzigen Lemminge fallen mit ihren niedlichen Animationen noch putziger aus. Dank traditioneller Seitenansicht bleibt das Geschehen stets übersichtlich; neumodischen Grafik-Schnickschnack gibt's nur im Hintergrund, wo er nett aussieht und nicht stört. Das knifflige wie motivierende Herdenhüter-Grundprinzip macht auch im Handheld-Format mächtig Spaß, wobei Thomas Recht hat: An die Steuerung gewöhnt man sich ganz gut, aber mit Maus war's handlicher.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Team 17, England
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	März



Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Mario vs. Donkey Kong (nicht getestet)

Lemmings

Pro
- putzige und pfiffige Grundidee
- hübsche wie passende Grafik
- motivierende Herausforderungen
- optionsreicher Level-Editor

Contra
- Steuerung teils etwas umständlich
- keine Mehrspieler-Duelle möglich

Multiplayer: nicht möglich

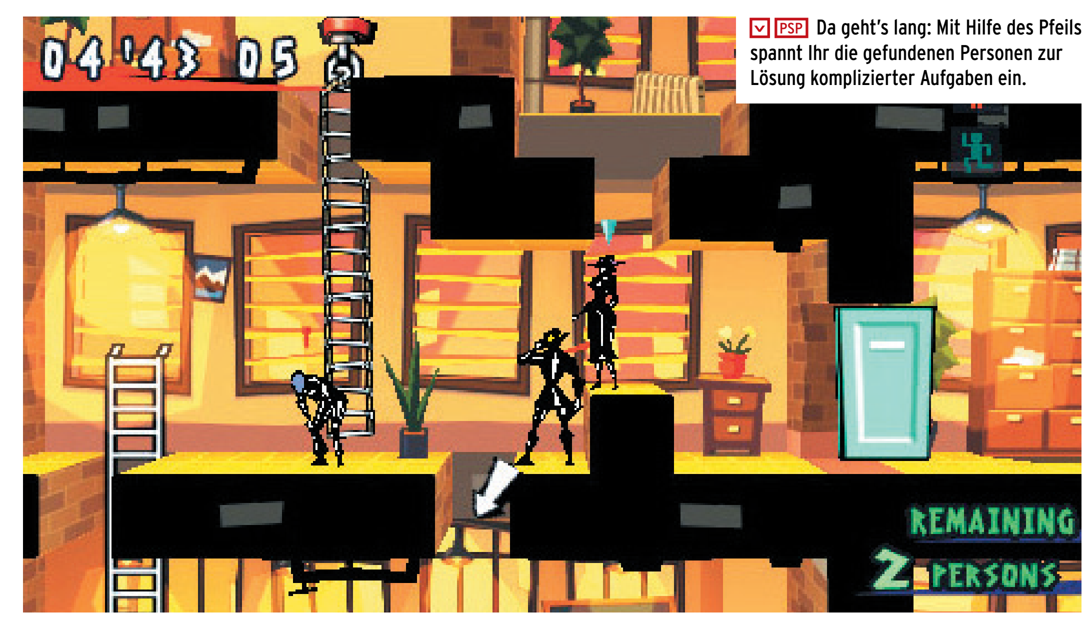
Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10



82 von 100 SPIELSPASS

Putzige und flotte Knobelei mit einer guten Prise Geschicklichkeit: Nicht perfekt angepasst, aber spaßig.



PSP Da geht's lang: Mit Hilfe des Pfeils spannt Ihr die gefundenen Personen zur Lösung komplizierter Aufgaben ein.

Exit

Denken >> Knobelspiel

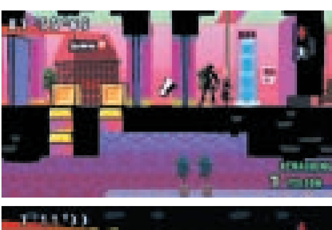


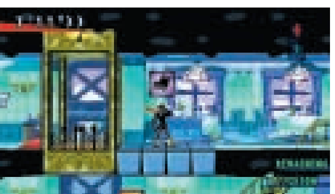
Beim kurz und prägnant nur "Exit" genannten Knobelabenteuer steht eine geradlinige Aufgabe im Mittelpunkt: Verlasst verschiedene Gebäude, bevor ein Zeitlimit abläuft. Das hört sich simpel an, ist es aber keineswegs: Zum einen könnt Ihr nicht einfach bequem zum Ausgang schlendern, sondern müsst erst den richtigen Weg durch die oft verwinkelten und mit allerlei Hindernissen gespickten Räume finden. Zum anderen geht es nicht nur um Euch – meistens warten einige Personen darauf, von Euch gerettet zu werden.

Glücklicherweise ist Euer stylischer Held mit dem klangvollen Namen Mr. Esc ein professioneller Fluchtkünster und für (fast) alle Situationen gewappnet. So springt Ihr behände über Lücken im Boden, klettert Leitern und Absätze empor, schwimmt in unterirdischen Gewässern, kriecht durch enge Stellen und benutzt Werkzeug, das in Icon-Form herumliegt. Mit dem solltet Ihr sparsam umgehen: Mr. Esc kann immer nur einen Gegenstand auf einmal transportieren und muss deshalb genau überdenken, wann er was wo einsetzt, um nicht in einer Situation ohne Ausweg zu enden – vorausschauende Planung ist Trumpf. Da trifft es sich gut, dass die zu rettenden Menschen dankbar sind und sich zur Hilfe einspannen lassen.

Habt Ihr jemanden aufgespürt, könnt Ihr ihn oder sie für unterschiedliche Aktivitäten abkommandieren. Auf Knopfdruck folgt der Begleiter oder bleibt wartend zurück. Mit der Analogscheibe erteilt Ihr Aufträge wie das Aufheben von Objekten oder bestimmt deren Einsatz an bestimmten Stellen. Allerdings ist nicht jede Person gleich: Kleine Kinder z.B. können nicht so weit springen, passen dafür durch ganz enge Lücken. Dicke Menschen haben genug Kraft zum Schieben schwerer Kisten, brauchen aber Hilfe, um auf Absätze zu steigen.

Zehn Gebäude mit je zehn Aufgaben bieten verschiedene Herausforderungen. Mal fällt z.B. das Licht aus, mal piesacken Euch neue Hindernisse wie elektrisierte Bodenflächen oder gewichtsabhängige Seilzüge. Außerdem fein: Per Internet könnt Ihr weitere Levels herunterladen. *us*





PSP Auf der Flucht müsst Ihr auch Eis- und Wasser-Hindernisse überwinden.



PSP Jedes Hochhaus hat seine eigenen Tücken: Hier ist die Beleuchtung ausgefallen und Ihr seht nur mit Taschenlampen, was in Eurer Umgebung vor sich geht.



Ulrich Steppberger 9 von 10

„Gute Planung ist der halbe Triumph"

Die Mischung aus bunter, detaillierter Umgebung und den kontrastreichen Charakteren verpackt knallharte Grübeleien in einen ungewöhnlichen Grafikstil. Auch spielerisch gestaltet sich die Flucht mit Mr. Esc ansprechend: Zwar braucht es etwas Geschicklichkeit, aber hauptsächlich wird Euer Hirn gefordert – die mannigfaltigen Fähigkeiten des Helden kommen bei den kniffligen Aufgaben prima zur Geltung und sorgen für Abwechslung. Seid aber gewarnt: Da oft schon ein Fehler reicht, um eine Situation unlösbar zu machen, kommt bei ungeduldigen Naturen leicht Frust auf.



Oliver Schultes 7 von 10

„Frust leider vorprogrammiert"

Als Shoot'em-Up-Fan habe ich nichts gegen knallharte Old-School-Herausforderungen. Aber "Exit" ist mir dann doch ein bisschen zu altmodisch – und zwar in puncto Rückmeldung. Vollführt Ihr eine Aktion, die das Lösen des Levels unmöglich macht, bekommt Ihr darüber keine Auskunft. Unter Umständen verbringt Ihr die restliche Zeit mit frustriertem Herumlaufen. Eine simple 'Du hast einen Fehler begangen'-Einblendung hätte diesen Nervfaktor entschärft. Könnt Ihr damit umgehen oder spornt Euch dies sogar noch an, dann werft einen Blick auf das originelle Knobelspiel.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Taito, Japan
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Februar

USK 6

Alternativen

DS	keine erhältlich
GBA	Mario vs. Donkey Kong (nicht getestet)

Exit

Pro
- extravagante Grafik
- intelligente, knifflige Aufgaben
- Level-Nachschub über Internet
- Held kann ausgesprochen viel

Contra
- teils umständliche Steuerung
- Fehler sind nicht zurücknehmbar

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

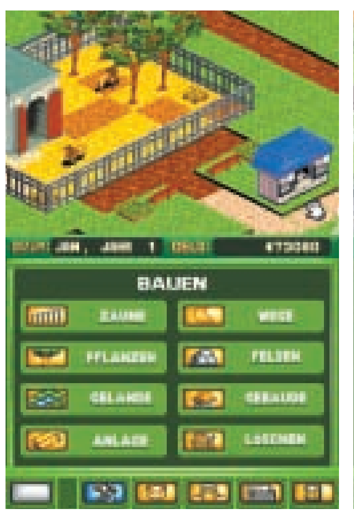
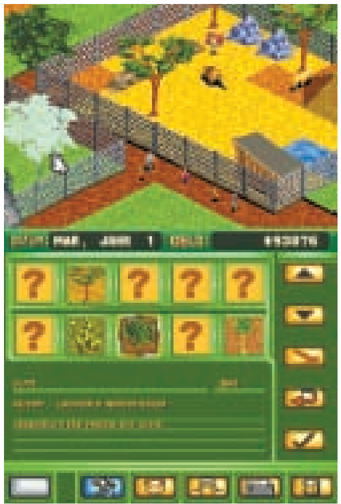
Sound: 6 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Anspruchsvolle Mischung aus Geschicklichkeit und viel strategischer Planung mit Hingucker-Optik.

Zoo Tycoon DS

Denken >> Aufbau-Strategie

DS Die obere Ansicht wird per Steuerkreuz und L-Taste bewegt bzw. gedreht. Im unteren Bildschirm wählt Ihr mit dem Stylus neues Inventar für den Zoo aus.

Auf dem PC feierte die "Tycoon"-Strategiereihe bereits Erfolge. Nun dürfen DS-Besitzer ihren eigenen Tierpark mit "Zoo Tycoon" aufbauen. Drei Tutorials bringen dem künftigen Zoo-Besitzer die Spielbedienung sowie den Umgang mit Tieren und Besuchern näher. Im Spiel gestaltet Ihr artgerechte Tiergehege mit Zäunen, Unterständen, Bepflanzungen und Bodenbebauung. Daneben müssen Wege und Imbissbuden errichtet sowie Personal eingestellt werden: Tierpfleger oder Wartungsarbeiter halten die prächtigen Vierbeiner und den Park auf Vordermann. Ein geschickter Tiergartenaufbau zahlt sich schließlich mit glücklichen wie freudig zahlenden Besuchern aus.

DS-Faktor

"Zoo Tycoon" nutzt beide Bildschirme: Oben begutachtet Ihr den Park, unten wählt Ihr Euch per Stylus durch die Menüs, um Tiere, Objekte oder Gebäude zu kaufen. Platziert werden diese jedoch mit dem Steuerkreuz – reichlich umständlich. Das nervt mit der Zeit – und das Ziehen von neuen Zäunen gerät zur Geduldsprobe.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Blue Fang Games, USA
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Die Sims 2** (76 von 100 in dieser Ausgabe)
GBA	**Sim City 2000** (nicht getestet)



Thomas Stuchlik – 4 von 10

„Tierfreunde brauchen viel Geduld"

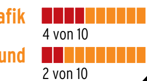
Trotz Tutorials fällt der Einstieg schwer – das ist zwar schade, aber zumindest für Genre-Kenner verschmerzbar. Leider nervt auch nach der Einarbeitung die verkorkste Steuerung, die das Aufbauen des Parks unnötig erschwert und die Möglichkeiten des Stylus nicht ausnutzt. Zudem schwach: die verschachtelten Menüs und die triste Grafik mit ihren kaum erkennbaren Details. Lediglich geduldige wie tierliebe Strategen sollten sich diesen Zoobesuch vormerken – alle anderen belassen die Tiere lieber in freier Wildbahn.

Zoo Tycoon

Pro
- interessante Spielidee
- viele Ausstattungsmöglichkeiten

Contra
- futzelige Optik
- umständliche Bedienung
- komplizierte Menüführung
- nur ein Spielstand speicherbar

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 4 von 10

Sound: 2 von 10



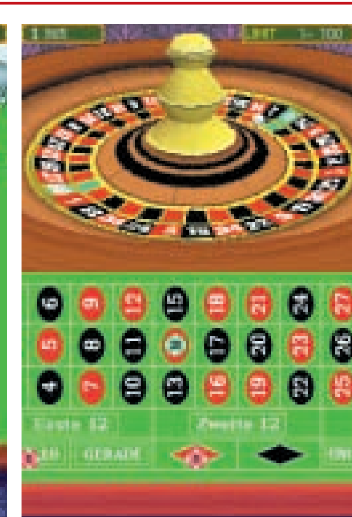
SPIELSPASS

Ungewöhnliche Zoo-Simulation, die an mangelhafter Steuerung und wirrer Menüführung krankt.



Sega Casino

Denken >> Simulation

DS Blackjack & Roulette: Anspruchslose Optik und magerer Sound lassen leider kein Casino-Flair aufkommen.

Meine Nerven liegen blank, gewinne ich oder obsiegt die Bank? In "Sega Casino" zockt Ihr um virtuelles Geld an neun Spieltischen. Ihr startet die Casino-Karriere mit schlappen 1.000 Dollar. Davon setzt Ihr zu Beginn höchstens 100 Chips pro Einsatz an fünf Spieltischen ein: Verschleudert Eure Kohle an Würfeltisch, Roulette oder drei Kartenspielen. Die teureren Tische (höherer Einsatz möglich) und vier weitere Glücksspiele wie den 'Jacks or better'-Videoautomaten müsst Ihr Euch mühsam verdienen. Anstatt glamurösem Ambiente setzt Ihr Eure Münzen in grafischer und musikalischer Tristesse ein. Mit nur einem Modul messt Ihr Euch mit menschlichen Zockern. *rf*

DS-Faktor

Einige Spiele nutzen den Doppelschirm kaum, andere gut: Erspäht etwa die Lotto-Trommel oder die Karten Eurer Gegner auf dem zweiten Show-Fenster. Die simple Steuerung funktioniert komplett via Touchscreen und klappt problemlos. Das Mikrofon bleibt auch bei wilden Jubelschreien ohne Funktion.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> niedrig

Entwickler >>	Sega, USA
Hersteller >>	Sega
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
GBA	**keine erhältlich**

Raphael Fiore – 3 von 10

„Uninspirierter Schnellschuss ohne Flair"

Segas einschläfernde Simulation langweilt mit tranigem Spielablauf und hat mit echtem Casino-Ambiente nichts am Hut. Auch die spartanische Optik und die lustlosen Spiel-Modi (wie wär's mit einem Abenteuer durch Las Vegas gewesen?) entzaubern die kostspielige Glitzerwelt. Zudem sind die Regeln für Einsteiger schlecht erklärt und hohe Einsätze müsst Ihr Euch mühsam verdienen. Positiv: Süchtige Zocker verlieren kein reales Geld und ein abgespeckter Mehrspieler-Modus (weniger Tische) klappt mit nur einem Modul.

Sega Casino

Pro
- kein echtes Geld zu verlieren
- neun originalgetreue Glücksspiele

Contra
- grafisch lausig präsentiert
- trostlose Soundkulisse
- keine spannenden Spiel-Modi
- langatmiger Spielablauf

Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, ein Modul für alle

Grafik: 2 von 10

Sound: 1 von 10



SPIELSPASS

Trotz Mehrspieler-Modi fehlt's der mäßigen Casino-Simulation an Atmosphäre und sinnvollen Spiel-Modi.





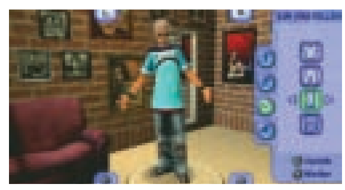
PSP Die Häuser der Nachbarschaft sind kreisförmig angeordnet: Ihr könnt die Anwohner auf der Straße ansprechen (Bild), sie besuchen oder per Handy in Euer Haus einladen.



PSP In der Dorfkneipe spannt Ihr bei einem Drink aus, obendrein macht der Alkohol redselig: Bei den anderen Gästen könnt Ihr einige Gerüchte aufschnappen.

Die Sims 2

Denken >> Simulation





PSP Euer Held lässt sich vom Gesicht bis zu den Klamotten individuell gestalten.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Maxis, USA
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	Die Sims 2 (78 von 100 in Ausgabe 2)
GBA	Die Sims 2 (nicht getestet)



Die Sims 2

Pro
- simulierte Persönlichkeiten
- offener Spielverlauf
- neuartige Geheimnisse
- spannende Grusel-Handlung

Contra
- massig Ladepausen
- per Link klappt nur Tausch

Multiplayer: 1 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Technik-Patzer: Die PSP-Version bringt mehr Handlung ins Abenteuer, nervt aber mit ständigen Ladepausen.

Auch die PSP-Version von "Sims 2" besitzt eine exklusive Handlung, obwohl der Einstieg dem des DS-Abenteuers (siehe letzte Ausgabe) gleicht: Euer Held strandet mit einer Autopanne in einem Wüstenkaff, darf aber nach etwa einer Spielstunde ein Eigenheim beziehen. Hier richtet Ihr Euch wie in den Vorbildern für Konsole und PC ein. Im umfangreichen Laden kauft Ihr Accessoires wie Möbel, Heimtrainer und Luxuskühlschrank, die Ihr beliebig in der Wohnung platziert. Damit haltet Ihr Eure digitale Persönlichkeit bei Laune, denn wie ein echter Mensch hat Euer Sim vielfältige Bedürfnisse: Ihr besorgt ihm stärkende Mahlzeiten, bringt ihn ins Bett und unter die Dusche, wenn er mal müffelt.

Putzen und Aufräumen gehört zum Glück nicht zu Euren Aufgaben, dafür habt Ihr eine Haushaltshilfe. Den Rest des Tages verdient Ihr Moneten und knüpft soziale Kontakte. In Nachbarschaft und Dorf gibt es einige Jobs zu erledigen; Ihr betätigt Euch als Gärtner, malt Bilder für den Verkauf und beliefert das Gourmetrestaurant mit Kreationen aus der eigenen Küche. Dabei lernt Ihr die Bürger der Umgebung besser kennen, auch wenn sich nicht immer Freundschaften entwickeln wollen. Wer sich in der Dorfkneipe auf einen Drink an die Bar setzt, gerät nicht nur ins Gespräch, sondern auch mal in eine handfeste Schlägerei. Interaktionen wie Flirten, Plaudern und Schimpfen zockt Ihr als Reaktionstest. Allerdings solltet Ihr Euch mit möglichst vielen Figuren gut stellen, denn nur so geraten sie in Laberlaune.

Neu in "Die Sims 2" sind nämlich die Geheimnisse, denn in Nachbarschaft, Dorf und der angrenzenden Armeebasis gehen seltsame Dinge vor: Geister verschrecken die Bewohner, Zombies steigen aus den Gräbern und man munkelt sogar von Ufo-Sichtungen – wollen das Militär und Doktor Dämon etwa einen Skandal vertuschen? Mit geschickten Fragen kommt Ihr der Wahrheit auf die Spur: Die erplauderten Geheimnisse lassen sich verkaufen und per Link auch tauschen. Damit könnt Ihr manche Figur natürlich in arge Bedrängnis bringen: Wer es sich nicht mit dem ganzen Dorf verscherzen will, sollte genau überlegen, welche Geschichten er ausplaudert. Denn nur mit guten Freunden und Kontakten im Rücken werdet Ihr Doktor Dämon entlarven können. *oe*



PSP Mit angeregten Plaudereien macht Ihr Euch beliebt: Drückt schnell die zum Thema passende Taste, damit Eure Figur sich in das Gespräch einbringen kann.



PSP Wer die richtigen Fragen stellt, erfährt die begehrten Geheimnisse.

Oliver Ehrle — 7 von 10

„Spaßige Skandaljagd mit lästigen Pausen"

Wie die verschiedenen "Sims 2"-Version zeigen, lässt sich die innovative Simulation virtueller Persönlichkeiten auf vielfältige Abenteuer anwenden. Nach TV-Show (GBA) und Hotel-Manager (DS) ist die Suche nach den Aliens die spannendste Variante. Denn jetzt haben Eure virtuellen Zeitgenossen auch Geheimnisse, die sie vor Euch verbergen wollen. So kommt Ihr auch in der Handlung weiter, wenn Ihr Euch in der Nachbarschaft beliebt macht. Weil Ihr eigene Räumlichkeiten einrichten dürft, fühlt Ihr Euch auf der PSP zudem heimischer. Allerdings verdirbt Euch ein mächtiges Manko die Freude: Für die meisten Animationen und fast alle Menüs muss von UMD nachgeladen werden – so entstehen ständig Pausen von bis zu drei Sekunden!

DIE 100 BESTEN GBA-SPIELE
Teil 3

Die GBA Top 100	
Mobile Gamer	Genre
Ausgabe 1	Abenteuer
Ausgabe 2	Reaktion
Ausgabe 3	Denken
Ausgabe 4	Action, Sport, Rennspiele

Die kniffligsten Knobeleien und spannendsten Strategiespiele

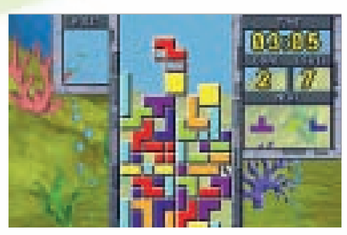
Zum dritten Mal stellen wir Euch 25 hochklassige GBA-Titel vor. Begleitet uns zu abstrakten Puzzle-Welten, auf rundenbasierte Schlachtfelder und in den simulierten Alltag von Bauern oder Baumeistern.



Vor 17 Jahren setzte Nintendo zu seinem mobilen Eroberungsfeldzug an, und es war ein Knobelspiel, das dem Game Boy Schützenhilfe leistete: die Sucht erzeugende Klötzchen-Stapelei "Tetris". Der russische Geniestreich und all seine Nachahmer brauchen bis heute keine üppigen Optiken oder fesselnden Geschichten – sie bestechen durch die Einfachheit des Spielprinzips (das dennoch oft die Entwicklung komplexer Strategien erlaubt) und ihre Endlosigkeit, die den Spieler in Highscore-jagende Trance versetzt. Während Knobelspiele häufig Agilität von Hand und Hirn fordern, kommt die zweite große Denkspiel-Kategorie auf Handhelds ganz ohne schnelle Reaktionen aus: Bei den GBA-Strategietiteln ist auf modernen, mittelalterlichen oder Fantasy-Schlachtfeldern allein analytischer Geist gefragt – der Rundenkrieg wird im Kopf entschieden. Und nicht zuletzt fordern auf Nintendos Mobilkonsole auch einige Simulationen Euren Verstand, wenn Ihr z.B. Städtelandschaften entwerft oder das Landleben genießt. *sf*

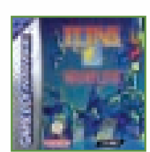
Tetris Worlds

Denken >> Knobelspiel



Statt endlos stapeln zu dürfen, ist das Spiel spätestens nach 15 Levels vorbei.

Die Knobelei, die Nintendo zum Handheld-Marktführer und Frauen für Videospiele empfänglich machte, ist auf dem GBA nur noch ein Schatten ihrer selbst. Zwar bietet auch THQs "Tetris"-Variante klassisches Klötzchenstapeln, vergrätzt aber altgediente Fans mit unpassender Knallbunt-Optik sowie dem Fehlen von CPU-Duell-Modus, Endlos-Spiel und Batterie zum Highscore-Speichern. Experimentierfreudige Puzzle-Fans schätzen dafür über fünf leicht abgewandelte Knobelvarianten, zudem genügt ein Modul für ein Link-Duell.

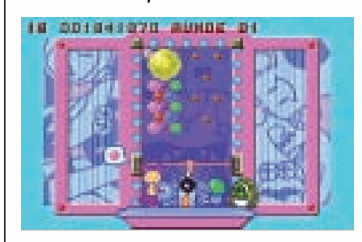


Präsentation 2 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: THQ **Jahr:** 2002
Entwickler: 3d6 Games

Super Bust-A-Move

Denken >> Knobelspiel



Flinke Auffassung, Billard-Denke und ruhige Hand sind bei "Bust-A-Move" wichtig.

Taitos Knobelklassiker spielt sich auch zwölf Jahre nach seinem Spielhallen-Debüt hervorragend. Das Grundprinzip ist simpel und Sucht erzeugend: Der Himmel hängt voller bunter Blasen, mittels Kanone werden Tripletts gebildet, um die Objekte verschwinden zu lassen, bevor diese den Boden erreichen. Stoff für ausdauerndes Blasenballern gibt's genug: Löst über 200 Puzzles in klassischer und moderner Variante (mit Gimmicks wie Laufband-Rand und Mini-Kugeln) oder knobelt gegen den Computer bzw. einen verlinkten Mitspieler.

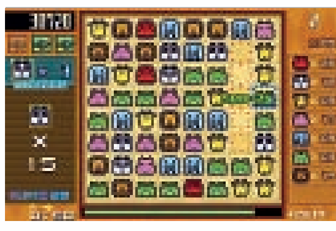


Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2001
Entwickler: Altron

Zooo

Denken >> Knobelspiel



Eine der einfacheren Herausforderungen des Aufgaben-Modus: Fange 15 Pandas.

Was auf Handy, PC und Xbox "Bejeweled" und auf Nintendo DS "Zoo Keeper" heißt, gibt es seit einem halben Jahr als "Zooo" für GBA. In einem acht mal acht Felder großen Becher müssen drei gleiche Tierporträts durch Platztausch neben- oder übereinander gebracht werden, um sie verschwinden zu lassen. Zwar ist das Glücksmoment ein bisschen zu groß, eine Hand voll verschiedener Modi (Marathon, Punkte, Zeit, Aufgaben) und das primitive, auf motivierende Weise hektische Spielprinzip fesseln aber immer wieder aufs Neue.

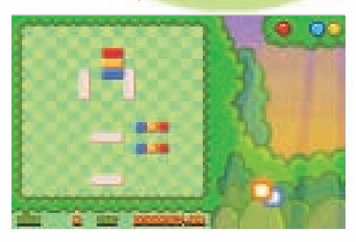


Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Ignition **Jahr:** 2005
Entwickler: Buddiez Inc.

Denki Blocks!

Denken >> Knobelspiel



Die weißen Barrieren werden genutzt, um die maximal vier Farben zu vereinen.

Der farbenfrohen, Manga-artigen Aufmachung zum Trotz stammt eine der innovativsten GBA-Knobeleien aus England. In "Denki Blocks!" der längst bankrotten Spielefirma Rage erwarten Euch über 200 oft knüppelharte Puzzles. Dabei scheint das Ziel simpel: Verstreute, bunte Blöcke sollen zu einfarbigen Strukturen zusammengeführt werden. Allerdings bewegen sich auf Knopfdruck sämtliche Objekte - nur aufgehalten von Wänden und weißen Barrieren. Das Speichern benötigter Züge und verstrichener Zeit fördert Motivation und Ehrgeiz.

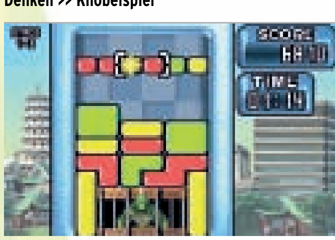


Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Rage **Jahr:** 2001
Entwickler: Denki

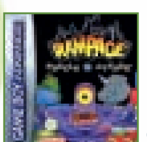
Rampage Puzzle Attack

Denken >> Knobelspiel



In einem der vier Spiel-Modi müsst Ihr die Monster-Kollegen aus dem Käfig befreien.

Statt Hochhäuser zum Einsturz zu bringen, dienen die altgedienten Midway-Monster als Dekoration eines gewitzten Puzzlespiels. In einem Becher werden bunte Klötze abgebaut, indem Ihr Steinpaare von oben herabfallen lasst. Gleiche Farben verbinden sich zu größeren Strukturen, die durch sporadisch erscheinende Diamanten aufgelöst werden. Vier Spielvarianten bieten reichlich Kurzweil, von entspannend (im Clear-Modus ohne Zeitdruck) bis knackig (dank begrenzter Zug-Zahl bei dutzenden vorgegebenen Puzzles).



Präsentation 2 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Midway **Jahr:** 2001
Entwickler: Ninai Games

Dr. Mario & Puzzle League

Denken >> Knobelspiel



"Puzzle League": Bildet Tripletts, während sich die Steine langsam nach oben schieben.

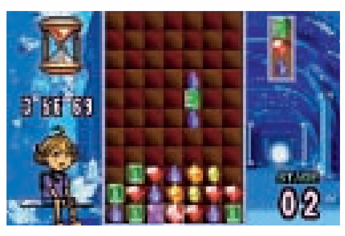
Angegraut sind mittlerweile beide Klötzchen-Klassiker, im leicht aufgehübschten Doppelpack lohnt sich ihre Anschaffung aber dennoch: Bei "Dr. Mario" beseitigt Ihr Viren durch kluges Stapeln bunter Pillen, "Puzzle League" gab's zu Zeiten von Game Boy und Game Boy Color schon mal in Pokémon-Optik sowie unter dem Namen "Tetris Attack". Hier tauscht Ihr horizontal Steine, um mindestens drei gleichfarbige zum Verschwinden zu bringen. Die beiden unspektakulären, aber kurzweiligen Puzzler dürfen auch über Link gespielt werden, wobei netterweise ein Modul genügt.

Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2005
Entwickler: Intelligent Systems

Columns Crown

Denken >> Knobelspiel



Im Puzzle-Modus werden unter Zeitdruck markierte Juwelen beseitigt.

Segas Antwort auf "Tetris" lautet seit Anfang der Neunziger "Columns": In den genretypischen Becher fallen Tripletts aus unterschiedlichen Juwelen, deren Position auf Knopfdruck durchgeschaltet wird. Kommen mindestens drei gleiche Klunker in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Reihe zum Liegen, verschwinden sie. Neben einem Endlos-Modus fordern Euch CPU- oder Link-Duell (ein Modul genügt) sowie eine Puzzle-Variante. "Columns Crown" wird schnell schwer, beglückt den Knobel-Profi aber mit grandiosen Kettenreaktionen.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Sega **Jahr:** 2001
Entwickler: Wow Entertainment

Advance Wars

Denken >> Runden-Strategie

Wichtige Option: Auf Knopfdruck prüft Ihr die Reichweite feindlicher Angriffe.

Obwohl Nintendos famose "Wars"-Reihe bereits in aufgebohrter Form auf dem DS angelangt ist, lohnt sich der Griff zum GBA-Erstling. Auf über hundert Karten zieht Ihr in den rundenbasierten Comic-Krieg, mit 18 verschiedenen Land-, Luft- und Marine-Einheiten radiert Ihr feindliche Armeen aus oder besetzt gegnerische Hauptstädte. Liebenswerte Optik, unkomplizierte Spiellogik, eine herausfordernde Kampagne und freischaltbare Inhalte sind heute noch jeden Cent wert. Schnell erlernt, spät gemeistert, nie mehr weggelegt.

Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2001
Entwickler: Intelligent Systems

Advance Wars 2

Denken >> Runden-Strategie

Der Titanpanzer bereichert die "Wars"-Reihe um ein mächtiges Kettenfahrzeug.

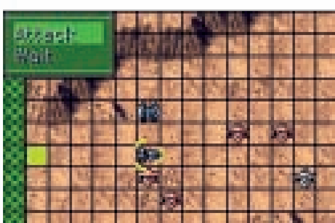
Feine Verbesserungen machen ein hervorragendes Produkt noch genialer: Mit einer neuen Einheit, stationären Geschützen, Raketensilos und Pipelines, die Zugwege blockieren, bietet "Advance Wars 2" etwas mehr Vielfalt als der Vorgänger - ohne allerdings die Komplexität zu erhöhen. Dank einer abwechslungsreicheren Fortgeschrittenen-Kampagne trumpft der zweite Teil auch quantitativ auf. Wer nur einen Funken Interesse an militärischer Runden-Strategie hat, muss sich dieses Modul besorgen. Und den Vorgänger eigentlich auch - doppelt gespielt hält besser.

Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2003
Entwickler: Intelligent Systems

Zone of the Enders: The Fists of Mars

Denken >> Runden-Strategie



Im Gegensatz zu den hübschen Storyszenen bieten die Schlachten nur magere Optik.

Statt als Actionkulisse wie auf der PS2 dient das "Zone of the Enders"-Universum auf dem GBA als Spielplatz für Runden-Generäle. Zwei Dutzend Missionen lang schiebt Ihr Kampffahrzeuge und Mechs über die Mars-Oberfläche, vernichtet Gegner mit Nah- oder Fernwaffen und verdient dabei Erfahrung sowie Geld, welches zum Aufrüsten verwendet wird. Freunde epischer Anime-Storys und fetter Kampfroboter kommen voll auf ihre Kosten, erfahrene Strategen stören sich allerdings etwas an geringer Tiefe und ausufernden Dialogen.

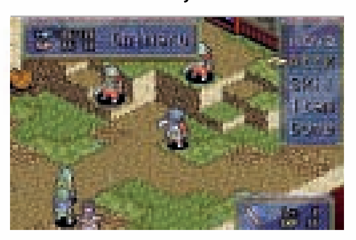


Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Konami **Jahr:** 2002
Entwickler: Winky Soft

Onimusha Tactics

Denken >> Runden-Strategie



Genretypisch werden die Schlachten auf isometrischen Karten geschlagen.

Wem Gefechte und Charakter-Entwicklung im brillanten Taktik-Einsatz der "Final Fantasy"-Recken zu kompliziert sind, der greift zum Grübel-Ableger von Capcoms mythischen Metzeleien. Nach einfachen Regeln kämpft Ihr mit rund 20 verschiedenen Helden rundenweise gegen Dämonen-Heere, gewinnt Erfahrung, bunkert Items und folgt nebenher einer linearen Story. "Onimusha Tactics" ist hübsch gezeichnet und nett erzählt (allerdings ausschließlich in Englisch), richtet sich wegen mangelnder Tiefe aber nur an Taktik-RPG-Anfänger.



Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Capcom **Jahr:** 2003
Entwickler: Capcom

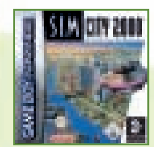
Sim City 2000

Denken >> Aufbau-Strategie



Über die linke Schultertaste gelangt der GBA-Architekt flink ins Bau-Menü.

Die Städtebau-Simulation des Spiele-Gurus Will Wright bietet auch in tragbarer Form entspannenden bis motivierenden Zeitvertreib. Als Bürgermeister weist Ihr auf grüner Wiese Bauflächen für Wohnungen, Industrie und Geschäfte aus, errichtet Kraftwerke und öffentliche Gebäude und bastelt am Straßen- und Stromnetz - stets mit einem begrenzten Budget im Nacken. Die isometrische, dreistufig zoombare Grafik ist praktikabel, die Bedienung klappt trotz Tastenarmut. Bei viel Bewegung auf dem Display stockt allerdings der Spielfluss.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: THQ **Jahr:** 2003
Entwickler: Full Fat

Shining Force: Auferstehung des schwarzen Drachen

Denken >> Runden-Strategie



In zweckmäßiger Optik befreit Ihr das Fantasyland Rune von einem fiesen Magier.

Bündnis der Taktik-RPGs: GBA-Generäle vergnügen sich nicht nur mit Ex-PSone- ("Final Fantasy Tactics") und (S)NES-Perlen ("Fire Emblem"), sondern haben an dem Remake des Sega-Klassikers "Shining Force" Freude. Mit maximal einem Dutzend von über 30 Helden zieht Ihr in rundenbasierte Fantasy-Schlachten, die in eine klassische Story mit vielen geschwätzigen Passanten eingebettet sind. Eingängige Handhabung und verständliche Spiellogik gefallen, dafür hat man die angegraute 16-Bit-Optik etwas zu dezent aufpoliert.



Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Sega **Jahr:** 2004
Entwickler: Amusement Vision

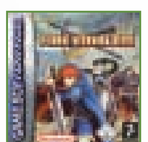
Final Fantasy Tactics Advance

Denken >> Runden-Strategie



Neben Umfang und Spieltiefe ist auch die Eindeutschung des Moduls vorbildlich.

Die GBA-Version von Squares Taktik-RPG mag sich in kindlicher Story und einigen Spielkomponenten vom hochgelobten PSone-Vorbild unterscheiden, vergnügt aber keinen Deut weniger. Auf isometrischen Schlachtfeldern entfesselt Ihr mit Euren Helden facettenreiche Rundenkämpfe, ein komplexes Job- und Law-System (das je nach Begegnung bestimmte Techniken oder Utensilien ausschließt) sorgt für Spieltiefe und Anspruch. Perfektionisten haben gute 50 Stunden Spaß mit zwei Dutzend Helden, über 30 Klassen und rund 300 Missionen.



Präsentation 5 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Square-Enix **Jahr:** 2003
Entwickler: Square-Enix

Fire Emblem

Denken >> Runden-Strategie



Die Story wird über Charakterporträts und lange Dialoge entwickelt.

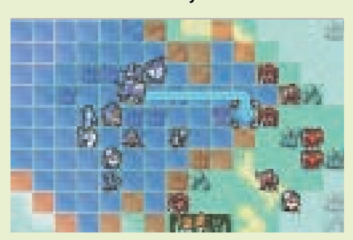
Während japanische Konsolen-Strategen bereits seit 1990 "Fire Emblem"-Helden in rundenbasierte Scharmützel schicken, kommt der Westen erst seit eineinhalb Jahren in den Genuss des Taktik-Überfliegers. An "Fire Emblem" stimmt fast alles: Die Story ist dicht und lässt sich trotzdem jederzeit wegdrücken, die sterblichen Charaktere wachsen einem ans Herz, die Schlachten sind herausfordernd, aber nie unübersichtlich oder unfair. Einzig optisch wäre mehr drin - dennoch legt man den GBA rund 30 Stunden lang nur noch ungern weg.

Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Intelligent Systems

Fire Emblem: The Sacred Stones

Denken >> Runden-Strategie



Wie beim ersten Teil: Sterben Helden, sind sie für den Rest des Spiels verloren.

Keine Experimente beim zweiten GBA-"Fire Emblem": Neben neuer Story und frischen Charakteren gönnt Entwickler Intelligent Systems dem Fantasy-Epos nur mikroskopische Verbesserungen. So könnt Ihr nun auf einer Weltkarte umherreisen und das Armee-Inventar ist einfacher zu erreichen. Ansonsten wurde in allen relevanten Bereichen (Spielmechanik, Stein/Schere/Papier-Kampfprinzip) kräftig recycelt - selbst bei der Grafik. Macht aber nichts: Auch Teil 2 ist ein mitreißendes Taktik-RPG - und nebenher einer der besten GBA-Titel.



Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2005
Entwickler: Intelligent Systems

Harvest Moon: Friends of Mineral Town

Denken >> Simulation



Jahreszeiten und tickende Uhr sind die Gegner des GBA-Bauern.

Überlegt Euch gut, ob Ihr zu Beginn von "Harvest Moon" Euer Erbe wirklich antreten wollt: Ihr könntet Euch in die hinterlassene Farm, das angrenzende Dorf und dessen Bewohner verlieben und auch nach 30 Stunden Ackern, Pflanzen, Melken und Palavern immer noch gefesselt sein. Ist der Einstieg geschafft, betört die Mischung aus Landwirt-Sim und Knuddel-RPG mit Detailliebe, netter Optik und Abwechslung - als Ausgleich für die Hofarbeit vergnügt Ihr Euch mit 20 Minispielen, sechs potenziellen Bräuten und 100 Kochrezepten.

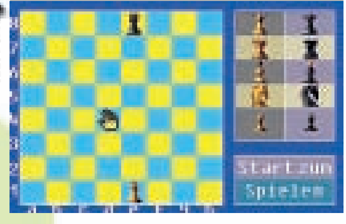


Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Ubisoft **Jahr:** 2004
Entwickler: Natsume

Chessmaster

Denken >> Brettspiel



Im Stellungs-Modus konstruiert Ihr eine beliebige Spielsituation.

Seit über 15 Jahren steht die Marke "Chessmaster" für schnörkelloses Schach auf Computern und Konsolen. Und auch dem GBA macht das Spiel der Könige seine unprätentiöse Aufwartung. Anhänger des Denksports freuen sich über knapp 20 unterschiedlich spielstarke Gegner, einen Handicap-Modus (in dem beliebige Figuren vom Brett genommen werden) und die freie Konstruktion von Stellungen. Anfänger erlernen Grundlagen und Strategien in einem Tutorial, gesellige Schachspieler verlinken mit einem zweiten GBA, wobei ein Modul genügt.



Präsentation 1 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft **Jahr:** 2002

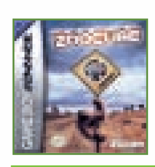
Zoocube

Denken >> Knobelspiel



Auf Knopfdruck tauschen die Objekte auf jeder Achse gleichzeitig ihre Position.

Dem Namen zum Trotz kommt im grafisch spartanischen Knobler "Zoocube" kein einziges Tier vor, dafür aber zumindest ein Würfel. Den kippt Ihr in der Mitte des Bildschirms in alle Raumrichtungen, um heranfliegende Symbole aufzufangen. Treffen zwei gleichartige Objekte aufeinander, verschwinden sie. Das simple Prinzip wird durch ein komplexes Bonuspunkte-System aufgepeppt, insgesamt ist "Zoocube" aber nicht mehr als ein schnörkel- und etwas einfallsloser Ausdauer-Puzzler, der Euer räumliches Denken beansprucht.

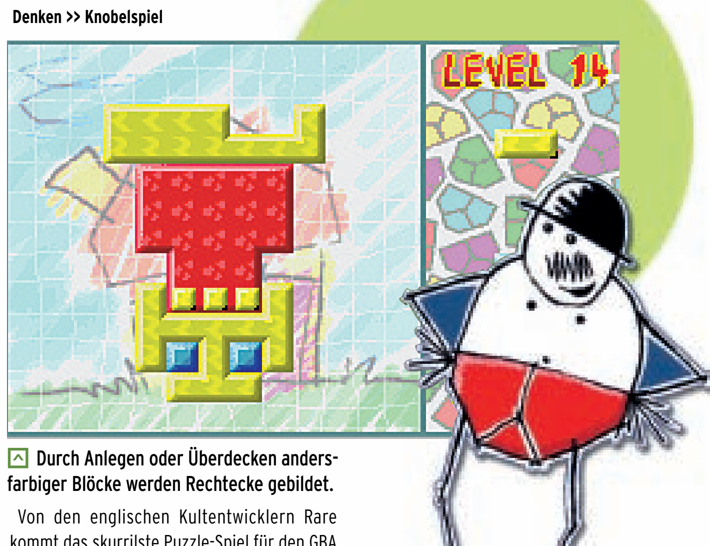


Präsentation 1 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Acclaim **Jahr:** 2002
Entwickler: Puzzlekings

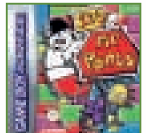
It's Mr. Pants

Denken >> Knobelspiel



Durch Anlegen oder Überdecken andersfarbiger Blöcke werden Rechtecke gebildet.

Von den englischen Kultentwicklern Rare kommt das skurrilste Puzzle-Spiel für den GBA - zumindest was die Aufmachung in schriller Buntstiftoptik, den namensgebenden Helden ("Herr Unterhose") und die Dialekt-schwere Sprachausgabe betrifft. Die Knobelei selbst ist pfiffig, anspruchsvoll, aber nicht besonders umfangreich: Spielflächen müssen durch Bilden von Rechtecken gesäubert werden, wofür im Puzzle-Modus nur eine abgezählte Menge Steine bereitsteht. Bei den beiden anderen Varianten ist die Zeit der limitierende Faktor.

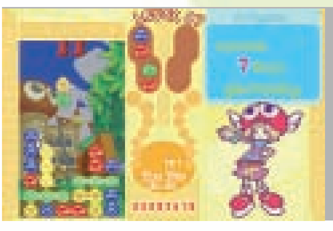


Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: THQ **Jahr:** 2004
Entwickler: Rare

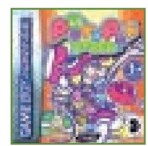
Puyo Pop Fever

Denken >> Knobelspiel



Im Aufgaben-Modus erfüllt Ihr unter Zeitdruck immer heftigere Vorgaben.

"Puyo" ist eines der wenigen Puzzlespiele, das an die Zeitlosigkeit eines "Tetris" heranreicht. Das liegt nicht nur an dem Kettenreaktion-reichen Prinzip (ein Blasenpaar fällt in einen Becher, mindestens vier zusammenhängende gleichfarbige verschwinden), sondern auch an der niedlichen Japano-Aufmachung. Das GBA-"Puyo" besitzt ebenfalls Charakter, es ist bunt und rasant, hat lustige Sounds und Sprachsamples und motiviert mit einem gesalzenen Schwierigkeitsgrad sowie einer Handvoll Spiel-Modi. Ein herrlich nettes Suchtmittel.



Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 5 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Sega **Jahr:** 2005
Entwickler: Sonic Team

Chu Chu Rocket

Denken >> Knobelspiel



In den vier mal 25 Puzzles gibt's nur eine begrenzte Zahl Richtungspfeile.

Das beliebte Multiplayer-Spektakel wurde relativ verlustfrei vom Dreamcast auf den GBA umgesetzt. Verfrachtet eine bestimmte Menge blind herumwuselnder Mäuse durch Setzen von Richtungspfeilen in Raketen und wehrt gefräßige Katzen ab. Dank engem Zeitrahmen kommt in 25 'Challenge Stages' gepflegte Hektik auf, bei hundert Puzzles dürft Ihr dagegen beliebig lange grübeln, bevor Ihr die Nager loslasst. Ein Level-Editor sowie ein Vierspieler-Link (mit nur einem Modul) komplettieren die niedliche, etwas chaotische Knobelei.

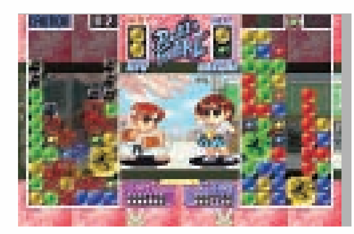


Präsentation 4 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Sega **Jahr:** 2001
Entwickler: Sonic Team

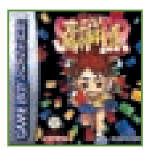
Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Denken >> Knobelspiel



Zur optischen Auflockerung verkloppen sich knuddelige "Street Fighter"-Figuren.

Die GBA-Umsetzung eines mäßig populären, zehn Jahre alten Capcom-Automaten ist nur was für ehrgeizige Knobler mit rascher Auffassungsgabe: Alle vier Spiel-Modi sind Duelle - entweder gegen einen Menschen via Link bzw. auf geteiltem GBA, oder gegen knallharte Computer-Konkurrenz. Das Spielprinzip variiert die "Puyo"-Logik: Zweierblöcke fallen in den Becher, gleichfarbige Objekte verbinden sich, bis sie von selteneren Spezialsteinen gesprengt werden. Wegen Chaos und heftigem Schwierigkeitsgrad kann's frustig werden.

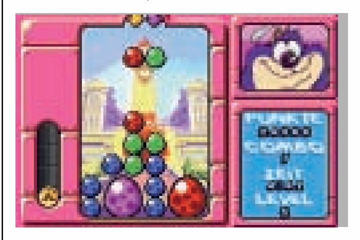


Präsentation 3 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Capcom **Jahr:** 2004
Entwickler: Atomic Planet

Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers

Denken >> Knobelspiel



Schafft Ihr eine quadratische Anordnung, entsteht ein punktewertes Superei.

Die Comic-Kindsköpfe aus Warners Tooniversum dienen bei "Wacky Stackers" als Lizenz-Zierrat für einen unverhohlenen "Puyo"-Clone. Vom oberen Bildrand fallen bunte Eier-Paare, die in alle Richtungen gedreht werden können. Mindestens vier gleichfarbige müssen zusammenhängen, um zu verschwinden. Kettenreaktionen verschaffen Euch Extra-Münzen, die Bildschirm säubernde Sonderaktionen auslösen. Das Eierstapeln ist kurzweilig, aber recht spärlich inszeniert und - trotz obligatorischem Puzzle und Versus-Modus - etwas einfallslos.



Präsentation 2 von 5
Dauerspaß 3 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Swing **Jahr:** 2001
Entwickler: Warthog

Mario vs. Donkey Kong

Denken >> Knobelspiel



Bodenschalter lassen Wände verschwinden oder auftauchen.

In einer motivierenden Mischung aus Plattform-Hüpfer und Puzzlespiel muss der Nintendo-Klempner Spielzeug-Marios aufspüren, die Donkey Kong geklaut und in zwölf Welten verstreut hat. Dabei wollen nicht nur überlegt Schalter betätigt werden, um Mauern verschwinden zu lassen. Viel Taktik ist auch beim Einsatz von Marios Talenten gefragt, der aus dem Handstand hoch gelegene Plattformen erreicht oder Hilfsmittel wie Tonnen oder Schlüssel über Kopf herumträgt.

Präsentation 5 von 5
Dauerspaß 4 von 5
Grips - Geschick

Hersteller: Nintendo **Jahr:** 2004
Entwickler: Nintendo



Fragen und Antworten!

Service >>



AB SEITE 64

Achtung, Viren-Angriff!
Gibt es Viren für die PSP? Darf ich mit dem DS nicht mehr online gehen? Wo genau die Gefahren lauern, erklären wir Punkt für Punkt.

ENDGEGNER-TAKTIKEN

AB SEITE 78

Je fieser der Boss, desto größer die Ehre: Vor den Obermotzen in Marios und Luigis Zeitreise-Abenteuer muss Euch nicht mehr bange sein – wir helfen weiter.

AB SEITE 75 KEY OF HEAVEN

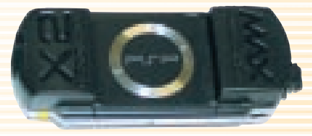
Keine Angst vorm Kampfsystem:
Unser Player's Guide hilft bei den Kämpfen, erzählt von den Chi-Künsten und verrät Insider-Tipps für den fahrenden Samurai.

PROFI-TIPPS

ZUBEHÖR

AB SEITE 70

Der Handheld-Kauf und seine Folgekosten: Welches pfiffige Zubehör den Spieler-Alltag verbessert, ob es seinen Preis wert ist und was es überhaupt gibt – wir sichten die Peripherie für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.





Sagenhafte 4 Gigabyte Speicher für die PSP dank Harddisc-Erweiterung: Jede Menge Platz für Videos und Bilder.

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Handheld-Abenteuers? Kein Problem. Interesse an nützlichem, pfiffigem Zubehör? Wir sagen, was es gibt, wieviel es kostet und ob es sein Geld wert ist. Oder wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Email: service@mobile-gamers.de

Know how >>

Bereits seit Oktober 2005 kursieren News-Meldungen im Internet, die Handheld-Besitzer vor Viren aus dem Internet warnen: Sowohl Sony PSP als auch Nintendo DS sollen betroffen sein. Wer mit dem digitalen Ungeziefer bereits auf dem PC Bekanntschaft gemacht hat, möchte mit seinem Handheld am liebsten gar nicht mehr online gehen: Kann man sich beim Spielen oder Surfen im Internet Schädlinge einfangen? Gehören Viren-Scanner und Firewall zukünftig auch zur Grundausstattung von Handheld-Spielern? *Mobile Gamer* klärt, welche Gefahren existieren und wie Ihr Euch am besten schützen könnt. *oe*

Technik · Know-how ·

Viren-Angriff auf Handhelds?

Das gab's noch nie – digitale Schädlinge machen sich auf den Handhelds breit. Zum Glück lässt sich die Gefahr mit wenigen Kniffen abwenden!

1 Virus gegen Trojaner

Zuerst gilt es, Ruhe zu bewahren, denn mit ihren berüchtigten Brüdern für Computer haben die Handheld-Schädlinge wenig gemein. Ein Virus ist ein Programm, das sich unbemerkt vervielfältigt bzw. verbreitet; manchen Exemplaren genügt das schon, andere richten wahllos oder zu einem bestimmten Zeitpunkt Schaden an. Handheld-Zocker dürfen aufatmen, denn eigenständig kommen diese Biester nicht auf Euer Gerät. Gefahr gebannt!

Bei den Handheld-Schädlingen handelt es sich nämlich um so genannte Trojaner. Wer in Geschichte aufgepasst hat oder zumindest den Kinofilm mit Brad Pitt kennt, weiß, wie Euch so ein trojanisches Pferd foppen will: Hier handelt es sich um Programme, die sich als verlockendes Spiel, Heimentwicklerwerk-Tool oder gar Bilddatei ausgeben, nach dem Start aber Unheil anrichten – in unserem Fall wird das Handheld funktionsunfähig gemacht.

Damit ein Trojaner seine fatale Wirkung entfalten kann, müsst Ihr ihn also erstmal gutgläubig starten. Und das gelingt nur mit einigen Tricks, denn Sony und Nintendo versuchen stets, selbst programmierte Software von Euren Handhelds fern zu halten.

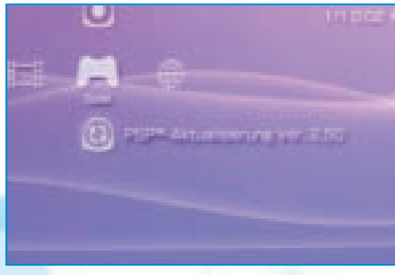


Viren-Archive (z.B. www.symantec.com) verraten Details der Trojaner "PSPBrick" und "DSBrick": Mit Viren-Scannern für den PC lassen sich infizierte Dateien entlarven.

2 Startet ein Sicherheitsupdate!

Trojaner sind vor allem für PSP-Besitzer ein Thema, denn nur mit einem beschreibbaren Medium wie dem Memory Stick lassen sich Daten bzw. Software problemlos aufs Handheld bringen. Wer sich vor PSP-Trojanern wappnen will, stopft einfach die Sicherheitslücken: Ein Update auf die aktuelle Firmware 2.60 schützt Euer Handheld vor allen bislang bekannten Schädlingen. In früheren Firmware-Versionen können sich Trojaner auf verschiedene Weise einschleichen. So lässt sich etwa über die Update-Funktion per Memstick und mit speziell bearbeiteten TIF- und PNG-Bildern alternative Software starten.

Falls auf Eurer PSP beispielsweise noch die Firmware 2.00 läuft, braucht Ihr trotzdem nicht in Panik ausbrechen und sämtliche Bilder löschen. Nur wer in einer kniffligen Prozedur ein PNG-Bild als Hintergrundbild speichert und dann ein dazu gehöriges TIF-Bild auf den Memstick im Handheld kopiert, begibt sich auf gefährliches Terrain. Natürlich könnt Ihr diese Gefahr leicht umgehen, indem Ihr nur JPEG- und BMP-Bilder in den Hintergrund ladet. Es gibt aber experimentierfreudige Spieler, die absichtlich alternative Software aus dem Internet laden: Hier müssen wir zur Vorsicht raten, denn für Schaden am Gerät haftet Ihr selbst. Dies ist kein Garantiefall.



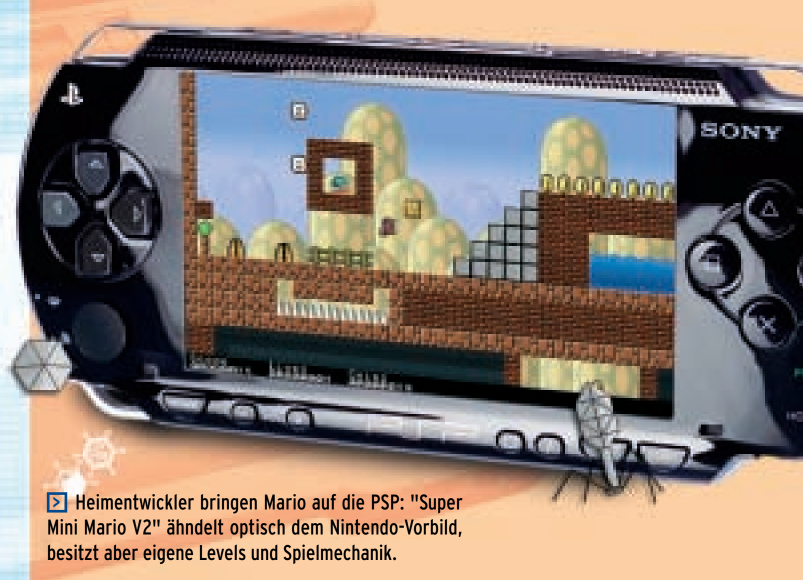
Ihr habt keinen Zugriff auf Internet-PC und Hotspot? Aktuelle Spiele enthalten bereits die Firmware 2.50 oder 2.60, welche vor dem PSP-Trojaner schützen.

3 Firmware-Grenzen



Regulärer Spielstand oder Trojaner? Wer auf Nummer sicher gehen will, verzichtet bei „Grand Theft Auto: Liberty City Storys" auf das Tauschen von Savegames.

Mit Sicherheitsupdates gewährleistet Ihr, dass sich über die eingebaute Firmware der PSP keine selbst programmierte Software starten lässt. Aber sind damit alle möglichen Gefahren beseitigt? Die Antwort lautet leider 'nein', denn es besteht eine weitere Sicherheitslücke, die Sony vermutlich nicht stopfen kann. Mit speziell modifizierten Spielständen für „Grand Theft Auto: Liberty City Storys" lassen sich ebenfalls Heimentwickler-Software und damit in Zukunft möglicherweise Trojaner starten – bislang (Stand: Anfang Februar) ist aber noch keine Datei bekannt, die diese Variante nutzt. Lasst Euch jedoch für die Zukunft warnen: Wenn es der Angreifer ernst meint, könnt Ihr den falschen Spielstand nicht von einem regulären unterscheiden. Mit einer Faustregel seid Ihr auf der sicheren Seite: Ladet keine „Grand Theft Auto"-Spielstände aus dem Internet bzw. verzichtet generell auf den Savegame-Tausch – wenn's zu knifflig wird, greift lieber auf unsere Cheats in der letzten Ausgabe zurück.



Heimentwickler bringen Mario auf die PSP: "Super Mini Mario V2" ähndelt optisch dem Nintendo-Vorbild, besitzt aber eigene Levels und Spielmechanik.

Unser Fazit

Wer mit seinem Handheld ganz normal spielt, online geht oder im Fall der PSP Bilder betrachtet, fängt sich keinen digitalen Schädling ein. Sony-Fans beheben die Sicherheitslücken zudem mit dem Firmware-Update, mit dem der Hersteller vor allem das Starten von Raubkopien und Backup-Software verhindern will. Im Internet finden sich jedoch nicht nur digitale Räuber und Schädlinge, sondern auch Hobbyprogrammierer mit besten Absichten. Diese nutzen solche Sicherheitslücken, um sich kreativ mit dem Handheld auseinanderzusetzen. Sowohl um die PSP als auch um den DS hat sich bereits eine vielfältige Programmiererszene geschart, die neben eigenen Spielen auch innovative Tools anbietet. So lässt sich die PSP etwa als TV-Fernbedienung oder für Online-Chats einsetzen. Interessierte sollten sich allerdings über die Gefahren im Klaren sein, zumal die Hersteller den Betrieb von Heimentwickler-Software mit dem Verlust Eurer Garantieansprüche ahnden.

4 Trojaner auf DS



Der durchschnittliche Nintendo-Zocker muss keine Angst vor Trojanern haben, denn mit handelsüblicher Gerätschaft lässt sich selbst programmierte Software auf dem DS nicht starten. Das gelingt nur mit einigen Tricks oder Spezial-Equipment. Der Hacker verpasst entweder einem speziellen WLAN-Router oder dem DS-Gerät eine modifizierte Firmware; bei letzterer Lösung muss man das Handheld öffnen und einen Kontakt überbrücken. Dann lässt sich über die Multiboot-Funktion Software auf dem DS laden und starten. Alternativ klappt's mit den berüchtigten Flash-Modulen, die neben den Heimentwicklern auch Raubkopierer benutzen. Und speziell letztere Kandidaten stehen auf der Abschussliste des Trojaners "DSBrick", der sich zumeist in illegalen ROMs verbirgt. Löbliche Absichten kann man dem Programmierer des Schädlings allerdings nicht bescheinigen: Er hat selbst an der Entwicklung eines Flash-Moduls mitgewirkt und nimmt die Nutzer der Konkurrenzprodukte aufs Korn. Bei der Auswahl können und wollen wir Euch natürlich nicht helfen: Wenn Ihr Euch schützen wollt, zockt Ihr einfach Originalspiele. Simpel und sinnvoll – was will man mehr?



Der Programmierer des "DSBrick" kommt aus Norwegen und brüstet sich auf seiner Homepage des Trojaners sowie diverser Umbauten und Flash-Module.

Die Firmware 2.60 bereichert das 'Home'-Menü Eurer PSP um ein spannendes Feature: Unter 'Netzwerk' findet Ihr nun zwischen LocationFree-Player und Internet-Browser den neuen Menüpunkt RSS-Kanal. Damit lauscht Ihr Internet-Radio direkt via WLAN! Was Euch fehlt, sind nur die Links: Wir verraten, wie Ihr Podcasts abonniert. *oe*

Online-Radio für PSP

Die neue Betriebssystem-Version 2.60 macht's möglich: kostenloses Audio-tainment aus dem Netz. Die PSP macht jeden Hotspot zum Radiosender.



1 Bleibt auf dem neusten Stand!

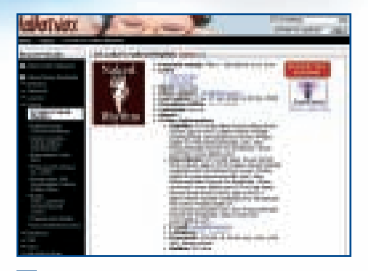
Apples MP3-Player iPod hat einen neuen Web-Sport ins Leben gerufen: Podcaster nutzen das Internet, um ihre Radiosendungen zu verbreiten. Es gibt aber nicht nur Amateure, sondern auch professionelle Anbieter. So stellen etwa TV-Sender aktuelle Nachrichten und Reportagen als Audio-Version ins Netz. Dank RSS-Technik genügt ein einziger Link für alle Sendungen eines Anbieters – RSS ist die Abkürzung für "Rich Site Summary" und bezeichnet einen Internet-Standard, mit dem sich Daten von einer Webseite mit anderen Rechnern austauschen lassen. Der Link für einen RSS-Podcast verweist auf eine XML-Datei, die allerlei Informationen wie Titel, Logos und Angebot enthält. So erscheinen bei jedem Zugriff immer die neusten Sendungen auf Eurem PSP-Bildschirm.



Nachrichten, TV-News oder Comedy? Auf hr-online.de wählt Ihr unter Podcast zwischen verschiedenen Programmen.

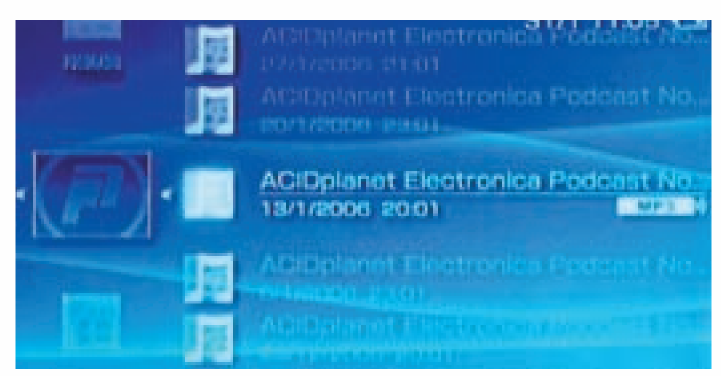
2 Sucht den Link!

Damit die RSS-Podcasts in Eurem 'Home'-Menü erscheinen, müsst Ihr im Internet-Browser den passenden Link klicken. Am besten surft Ihr auf eine der Sammelseiten, die Ihr in unseren Internet-Adressen unten rechts findet. Im Gegensatz zu anderen, ähnlichen Seiten kann der PSP-Browser diese Verzeichnisse akzeptabel darstellen. Musikfans wählen z.B. idiotvox.com; hier klickt man sich durch Rubriken und schmökert in umfangreichen Beschreibungen – Probehören klappt leider nur auf dem PC. Wenn Euch ein Angebot gefällt, klickt Ihr den Link "RSS-Feed": Nach dem Speichern könnt Ihr das Angebot im 'Home'-Menü abrufen. Allerdings erkennt der PSP-Browser ausschließlich Links auf XML-Dateien, die MP3-Versionen der RTL- und Tagesschau-Nachrichten funktionieren deshalb nicht. In Einzelfällen könnt Ihr Angebote zwar abonnieren, aber nicht abspielen – dann verwendet der Podcast ein Audio-Format, das die PSP (noch) nicht kennt. Achtet auf die Beschreibungen.



Podcast-Verzeichnisse wie idiotvox.com verschaffen Euch den nötigen Überblick. Ihr schmökert in den aktuellen Top Ten und zahlreichen Rubriken.

3 Sound für den Spieler



Ordnung muss sein: Auf der PSP werden die Podcasts wie MP3-Songs vom Memstick sortiert – einfach anklicken und schon geht's los.

Nachdem Ihr RSS-Links gespeichert habt, erscheinen sie im 'Home'-Menü unter RSS-Kanal. Klickt auf ein Angebot und wartet, bis Eure PSP die Übersicht aller Sendungen geladen hat. Das kann je nach Anbieter etwas dauern, bietet etwa Pogoradio.de Zugriff auf über 200 Interviews, DJ-Mixes und einzelne Lieder. Das Abspielen klappt je nach Verbindung reibungslos oder lückenhaft, weil laufend aus dem Netz geladen wird. Wenn's bei Eurer DSL-Leitung ruckelt, solltet Ihr die Zugriffszeit (Ping) verbessern – bei der T-Com z.B. heißt diese Option 'Fast Path' und kostet zusätzlich einen Euro im Monat. Langzeithörer aufgepasst: Die stetige Funkverbindung lässt die Laufzeit der Batterie rapide schrumpfen.

Internet-Adressen

Angebot	Link
Deutsche Podcasts	www.podcast.de
Deutsche Podcasts	www.podcastzentrale.de
Internationale Podcasts	www.idiotvox.com

Speicher- und Spiele-Medien

So verschiedenartig Design und Leistung, so variantenreich sind auch die Datenträger, auf denen die Spiele in das Handheld gelangen. Wir bringen Licht ins Dickicht von Modulen, Speicherkarten und Mini-DVDs.

Mobiles Wissen

Batterie

Alle älteren Handhelds sowie die Mitglieder der Game-Boy-Familie laufen mit ROM-Modulen (Read Only Memory), deren Speicherbausteine sich nicht durch das Gerät beschreiben lassen. Dennoch gibt es Titel, bei denen der Spielfortschritt festgehalten werden kann. In diesem Fall befindet sich meist zusätzlicher, beschreibbarer RAM-Speicher (Random Access Memory) auf dem Modul. Allerdings verliert dieser seine Daten im stromlosen Zustand, weshalb sich im Modul eine kleine Batterie befindet, die den Speicher dauerhaft mit Energie versorgt. Für den GBA gibt es auch batterielose GBA-Module mit Speicheroption: Statt RAM besitzen diese Spiele beschreibbaren ROM-Speicher, wie er in Speicherkarten verwendet wird.

Mbit

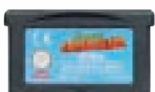
In den Achtzigern und Neunzigern wurden Modul-Größen traditionellerweise nicht in Megabyte (MB), sondern in Megabit (Mbit) angegeben. Da ein Byte aus acht Bit besteht, fällt die Angabe der Größe eines Spiels in Mbit entsprechend imposanter aus. Ein "32 Mega"-Modul ist also gerade mal 4 MB groß.



"Donkey Kong Country" war bei seiner Veröffentlichung 1994 mit 32 Mbit das bis dato größte Super-Nintendo-Modul.

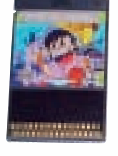
Modul

Steck- bzw. ROM-Module (manchmal auch Cartridges genannt) sind die klassische Form von Spiele-Medien, wie sie im ersten Heimkonsolen-Vierteljahrhundert verwendet wurden. Bei Modulen sind die Daten in ROM-Bausteinen (Read Only Memory) abgelegt, die sich von der Konsole nur auslesen, nicht aber beschreiben lassen. Module sind widerstandsfähig, arbeiten ohne erkennbare Ladezeiten und können nicht ohne weiteres kopiert werden. Dafür besitzen sie aber auch einen gewaltigen Nachteil: Die Speicherbausteine sind vergleichsweise teuer. Um bei geringeren Kosten größere Datenmengen unterzubringen, haben heute alle Heimkonsolen-Hersteller auf optische Medien (CD-, DVD-ROM) umgesattelt. Im Handheld-Sektor konnten sich Module wegen geringerer Datenmengen und höherer Anforderungen an die Robustheit länger halten – allerdings ist der Game Boy Advance heute die letzte tragbare Konsole, die ROM-Cartridges nutzt.



Steckmodule sind Plastik-umhüllte ROM-Bausteine und waren lange Zeit Konsolen- bzw. Handheld-Standard. Diese vier Vertreter stammen von Game.com, GBA, Supervision und Game Gear.





Manche klassische Konsolen wie Lynx, PC-Engine oder der trashige Game-Boy-Verschnitt Gamate wurden mit kartenförmigen Medien gefüttert – ebenfalls mit nicht beschreibbarem ROM-Speicher ausgestattet.

Speicherkarten

Oberbegriff für eine ganze Reihe kleiner, dünner Datenspeicher in diversen Formen und Größen. Allen Speicherkarten ist gemein, dass sie ein Flash-EEPROM zur Datenspeicherung besitzen. Im Gegensatz zum ROM-Modul lässt sich der Flash-Speicher beliebig beschreiben, im Gegensatz zum RAM behält er die Daten auch ohne dauerhafte Stromversorgung. Speicherkarten sind klein und verbrauchen wenig Energie, dafür sind die Ladezeiten höher als bei Modulen. Während beim Nintendo DS eine Flash-Card im hauseigenen Format Dienst tut, nutzen andere Handhelds handelsübliche Speicherkarten: So befinden sich N-Gage-Spiele auf **Multimedia Cards (MMC)**, deren weiterentwickelte Variante – die **Secure Digital (SD) Card** – vom Gizmondo verwendet wird. Dasselbe Speicherkartenformat nutzen die "Play-Yan"-Peripherie für den GBA sowie der Gamepark GP2X; dessen Vorgänger GP32 vertraute noch auf die kapazitätsarmen **Smart Media Cards.**

Auf der PSP werden Spielstände, Videos und Musik schließlich auf einem **Memory Stick Pro Duo** gespeichert: Der von Sony entwickelte Speicherstift fasst aktuell maximal 4 GB und findet in Geräten anderer Elektronik-Hersteller nur selten Verwendung.

N-Gage-Titel gelangen auf MMC in das Spiele-Handy, der Gizmondo verwendet dagegen die fortgeschritteneren SD-Cards. Spiele für das Korea-Handheld von Gamepark wurden auf großen, dünnen Smart Media Cards verkauft.







Ausgewählte Handheld-Medien

Gerät	Medium	Max. Kapazität
Game Boy	ROM-Modul	32 MB
Gamepark	Smart Media Card	128 MB
Gizmondo	SD Card	4 GB
GP2X	SD Card	4 GB
N-Gage	MMC	2 GB
Nintendo DS	Flash-Card[1]	128 MB[2]
PSP	UMD-Disc	1,8 GB
	Memory Stick Pro Duo	4 GB[3]

[1] Nintendo-eigenes Format
[2] Aktuelle Standardkarten; bei Bedarf können Medien mit größerem Speicher produziert werden.
[3] Aktuelles Maximum. Technisch möglich sind 32 GB.



Dank PSP bekam das Sony-eigene Flash-Format "Memory Stick" neue Popularität.

UMD

Mit der 'Universal Media Disc' debütierte das erste optische Speicher-Medium im Handheld-Sektor. Die UMD ist ein Sony-eigenes Format, das der japanische Hersteller für die PSP entwickelt hat. Ähnlich den Gamecube-Medien ist die UMD eine Mini-DVD, die durch eine Plastikhülle vor Verunreinigungen und Kratzern geschützt wird. Die einseitige, doppelschichtige Scheibe besitzt einen Durchmesser von sechs Zentimetern und fasst im Handheld-Bereich ungeschlagene 1,8 GB Daten. Die enorme Kapazität erlaubt neben opulenter Grafik und Sound auch das Anbieten spezieller UMDs, die Musik und Film in hoher Qualität aufs Handheld bringen. Die UMD ist nicht wiederbeschreibbar, weshalb die PSP zum Speichern von Spielständen und Daten den Memory Stick Pro Duo benötigt.



Während es für die PSP-Spiele keine Länderkennung gibt, sind Film-UMDs mit DVD-bekannten Regionalcodes ausgestattet.

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de

GBA SP mit besserem Display

In Eurer Ausgabe 2 schreibt Ihr im Handheld-Vergleichstest über einen kürzlich in den USA erschienenen Game Boy Advance SP mit deutlich verbesserter Hintergrund-Beleuchtung. Da ich mich für dieses Modell interessiere (der deutsche GBA SP ist mir zu dunkel), würde ich mich freuen, wenn Ihr mir den genauen Namen des Gerätes und einen Händler in den USA nennen könntet.

Tilman Mareczek, via E-mail

Mobile Gamer **Dieser neue GBA SP hat viele Leser fasziniert – also haben wir gleich bei Nintendo nachgefragt, wie es denn mit einem Deutschland-Release aussieht. Und siehe da, 2006 wird der GBA SP mit verbessertem Bildschirm auch bei uns erscheinen; der genaue Termin steht noch nicht fest.**

Wer nicht warten will, bestellt z.B. bei dem Internet-Händler www.dvdboxoffice.com – die kanadische Firma bietet das Modell für rund 80 Euro inkl. Versandgebühren an. Dazu kommen noch Zoll & Co., was knapp 20 Euro ausmacht. Einen speziellen Namen hat der aufgemotzte SP nicht; er ist jedoch aktuell in den Ausführungen "Pearl Blue" (blau) und "Graphite" (schwarz) erhältlich. Bei einer Bestellung bitte ausdrücklich auf die neue Version ("with a brighter backlit screen") hinweisen.



Mehr Importe, weniger Mädels

Liebe Redaktion, Euer neues Heft gefällt mir großteils recht gut; ich habe allerdings einige Verbesserungsvorschläge:

Ihr solltet eine eigene Import-Sektion in Euer Heft aufnehmen. Da in Japan (teilweise auch USA) massenhaft Spiele erscheinen, die wohl nie nach Europa kommen, entgehen den Lesern wirklich viele Top-Spiele.

Bei Eurem Schwestermagazin MAN!AC kann ich es ja noch verstehen, dass der Import-Teil recht klein ausfällt, schließlich besitzt ein Großteil der Leser keine umgebauten Konsolen. Da es aber im Handheld-Bereich traditionell keine Länder-Codes gibt, zieht dieses Argument hier nicht. In den Zeiten von Ebay und Internetshops ist es heute fast genauso einfach an Import-Spiele zu kommen wie an deutsche Games. (...)

Hierzu noch eine Frage: Wisst Ihr, worin sich die Spiele "Namco Museum" und "Namco Museum Battle Collection" unterscheiden (in Japan enthalten beide Versionen die selben 11 Spiele)?

Außerdem solltet Ihr ein Special über die besten Advance-, DS- und PSP-Importe machen, die in Europa nicht erschienen sind (ähnlich den Top 100 für den GBA).

Zu Pocket-PC, Handy & Co.: Diesen Teil solltet Ihr meiner Meinung nach streichen, da es genug andere berichtenswerte Dinge über 'echte' Handhelds gibt. Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand, der GBA, DS oder PSP besitzt, miese Handy-Spiele zockt. (...)

Nun noch zu Eurem "Mädchen und Handy"-Artikel. So einen peinlichen Platzfüller zu drucken, ist wirklich eine Schande! Wenn Ihr noch leere Seiten zu füllen habt, schreibt doch lieber über exotische Handhelds wie das Pocket Famicom oder macht einen Bericht über halb-professionelle Geräte, wie den kürzlich erschienenen Dreamcast-Handheld oder berichtet über Farb-Variationen wie die PSP Ceramic White.

Thomas aus Wien, via E-mail

Mobile Gamer **Zunächst danke für das grundsätzliche Lob. Bei Deinen Kritikpunkten haben wir überwiegend gute Nachrichten.**
1) Für die nächste *Mobile Gamer* ist ein großes Import-Special geplant – siehe Vorschau. Ob daraus eine regelmäßige Rubrik 'Import-Tests' entsteht, wird sich zeigen. Allerdings meinen wir, dass es heutzutage nicht mehr so ist wie in den 90er-Jahren, als deutsche Gamer nur die Hälfte aller Spiele

FALSCH? RICHTIG!

Wir bemühen uns zwar um Perfektion, dennoch rutschen ab und zu falsche Aussagen ins Heft :-) An dieser Stelle rücken wir die Fakten klar und korrigieren nicht ganz richtige Anmerkungen der letzten *Mobile Gamer*.

Ausgabe 2, Seite 53: Das PSP-Meisterwerk **GTA: Liberty City Stories** ist nicht ab 6 Jahren, sondern sinnvollerweise erst ab 16 Jahren freigegeben.

Ausgabe 2, Seite 59: Was haben wir über den hohen Preis von **Go! Sudoku** für die PSP gemeckert. Und siehe da, es kostet offiziell nicht 50, sondern nur 30 Euro – so schnell kann's gehen.

Ausgabe 2, Seite 69: Der erste DS-Auftritt von "Spyro" (**Shadow Legacy**) ist kein Jump'n'Run, wie von uns fälschlicherweise behauptet, sondern ein Action-Adventure. Entsprechend ist auch die Einordnung im Heft verkehrt – Text und Wertung stimmen aber...

abbekamen. Natürlich finden sich immer noch Import-Perlen (deswegen auch unser Special), aber europäische Spieler werden zurzeit recht gut versorgt.
2) Namcos "Museum" hat nur in Europa und den USA den Zusatz "Battle Collection". Während die Japaner mit sieben Spielen auskommen müssen, genießen wir Europäer sechzehn Games (jeweils plus 4 'Arrange'-Versionen).
3) Handy, Pocket-PC & Co. keine echten Handhelds? Einspruch! Wir (und die meisten Leser, siehe Umfrage) sind der Meinung, dass z.B. Handy-Spiele heute ein Niveau erreicht haben, dass man sie durchaus ernst nehmen muss. Und auf den knapp zehn Handy-Seiten besprechen wir rund 50 Spiele – ausreichend Platz, um wichtige, skurrile und tolle Games zu empfehlen bzw. vor schlechten Spielen zu warnen. Dass dabei exotische Handhelds nicht zu kurz kommen, belegen unsere Retro-Vorstellungen (z.B. PC-Engine GT in dieser Ausgabe) und News-Meldungen (u.a. der Bericht über das Korea-Handheld GP2X). Wir lieben nämlich die Abwechslung – und die weiße PSP war in Ausgabe 1 auf Seite 8.

1. Ausgabe nachbestellen

Hallo Ihr *Mobile Gamer*, leider bin ich erst jetzt auf Eure Zeitschrift aufmerksam geworden und habe gesehen, dass das schon die zweite Ausgabe ist. Da man im Zeitschriftenhandel Euer Premieren-Heft nicht mehr beziehen kann, möchte ich fragen, ob Ihr mir dieses noch zuschicken könntet?
Ich bin von der zweiten Ausgabe mehr als begeistert, weil Ihr wirklich alles bewertet, vergleicht und unter die Lupe nehmt: Hard- und Software mit allen dazugehörigen Winzigkeiten – Glückwunsch!

Christian Karl, Würzburg

MOBILE GAMER Lieber Christian, Deine Anfrage steht stellvertretend für viele Briefe, in denen wir nach einem Nachbestell-Service gefragt wurden. Diesen findet Ihr nun unten rechts – dort könnt Ihr die ersten beiden Ausgaben der *Mobile Gamer* anfordern. Noch unkomplizierter geht's im Internet über die Website unserer Schwesterzeitschrift MAN!AC. Surft einfach zu www.maniac.de

Leser-Umfrage: Eure Meinung

MOBILE GAMER Zunächst vielen Dank für die Einsendungen – es war für uns sehr spannend zu erfahren, wie Ihr Euch eine optimale *Mobile Gamer* vorstellt. Das Wichtigste zuerst: Beinahe 95% der Leser finden unser Heft "super" oder "gut" – ein traumhafter Wert, für den sich die Redaktion herzlich bedankt. Auch besitzen die meisten Leser mehr als ein Spiele-Handheld; jeder zweite hat eine PSP, einen DS und einen GBA. An die 70% nennen zusätzlich ein Handy ihr Eigen. Bei den Genres sind Rollenspiele, Action-Adventures, Renn- und Actionspiele am beliebtesten.
In Sachen Heft-Rubriken beachtet Ihr die Nachrichten und die Spieletests für PSP und DS am meisten. Danach kommen schon die Tipps, unsere großen Schwerpunkte sowie Retro-Themen.
So, und jetzt noch einige individuelle Anmerkungen von Euch:

Alles über Japan-Rollenspiele und Spiele-Entwickler. **Hansi Schmidt**

Ich will eine Top 100 mit den besten PSP- und DS-Spielen. **Sybille Gäbler**

Das Titelbild könnte eine Überarbeitung gebrauchen. **Sascha Weiß**

Alles dabei. Das Heft ist cool. **Fabian Schütte**

Die Zeitschrift ist eine der besten, die ich je gelesen habe. **Johannes Kaufmann**

Mehr Entwickler-Portraits, z.B. von Capcom, Koei und Michel Ancel. **Erich Rudolf**

Alles ist super übersichtlich und es macht Spaß, die Zeitschrift zu lesen. **Kerstin Steidte**

Bitte die besten alten Game-Boy-, Game-Gear- und Neo-Geo-Pocket-Color-Spiele auflisten. **Christian Goretzki**

Bitte die Tests nach Handhelds sortieren. **David Kepler**

Macht endlich mal Multiplayer-Berichte! **Jan Hemmer**

Themenvorschläge: Entwicklung eines Handhelds von der Idee zum fertigen Gerät. Hobby-Programmierer stellen ihre Spiele vor. Leser testen Spiele. Die häufigsten Defekte bei Handhelds. Und bitte bloß keine DVD beiheften! **Bernd Theissler**

GBA-Spiele in Verbindung mit dem Gamecube. **Thomas Zölch**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb), Christoph Steinecke (cs), Stephan Freundorfer (sf)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Layout: Wolfgang Müller

Titelmotive: Mario & Luigi © Nintendo, Resident Evil © Capcom, diverse Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 1
10+11/2005



Ausgabe 2
12+1/2006

Die ersten beiden Ausgaben der Mobile Gamer könnt Ihr hier nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte.
Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken bei.

Ausgabe 1 ◯
Ausgabe 2 ◯

NAME VORNAME ____

STRASSE NR ____

PLZ WOHNORT ____

Zubehör >>

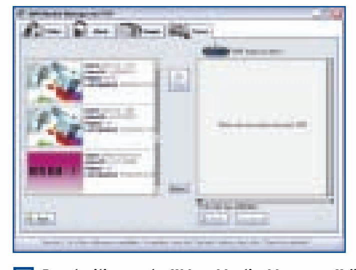
Platz ist immer ein Problem: Kaum hat man als stolzer PSP-Besitzer einen neuen Memory Stick für teures Geld erworben, stellt man schnell fest, dass der Speicher mal wieder nicht ausreicht. Abhilfe schaffen soll diese Festplatte mit einer Kapazität von satten vier Gigabyte. Im Lieferumfang findet sich dabei nicht nur die Harddisk, sondern auch ein Akku mit 3.600 mAh – also der doppelten Laufzeit des Originals.

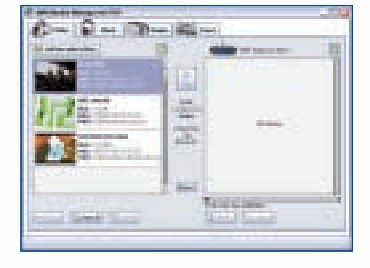
Die Montage ist simpel: Die Festplatte wird an den Memory-Stick-Slot angeschlossen und an der Rückseite angedockt. Daneben muss der alte Akku entfernt werden, damit der neue dranpasst. Die beiden Anbauten wirken zwar klobig, dienen beim Spielen aber als Griffe. Allerdings kann sich die Festplatte bei ruppigem Gebrauch schnell aus der Verankerung lösen – bitte vorsichtig damit umgehen.

Die Harddisk wird nach dem Einschalten als Memory Stick mit riesigen 3.800 MB Kapazität erkannt. Für eine einfachere Datenübertragung liegt eine PC-Software samt USB-Kabel bei. Der "Max Media Manager" ist ein komfortabler Datei-Browser, der Fotos, MP3s oder Spielstände zum PSP und zurück transferiert. Für Filme ist ein Converter integriert, der Videos aus MPEG-, AVI-, WMV- oder MOV-Dateien sowie ganze Video-DVDs ins PSP-kompatible Format umrechnet und überträgt. Die Bildqualität wählt Ihr aus sechs Stufen – beim Seitenverhältnis bleibt die Wahl zwischen 4:3 und 16:9. Ebenso praktisch handhabt Ihr Spielstände: Via Internet ruft das Programm aktuelle Spielstände vom Codejunkies-Server ab – flugs landen die Savegames auf Eurem PSP. Der "Media Manager" besitzt nur zwei Minuspunkte: Zum einen lassen sich Medien-Dateien nicht umbenennen; zum anderen ist die Datenübertragung zur PSP zäher als zu einem herkömmlichen Memory Stick.

Speicher

4GB Harddrive

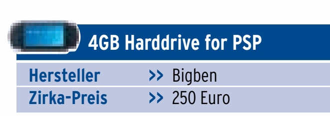




Der beiliegende "Max Media Manager" überträgt nicht nur MP3s, Fotos sowie Spielstände (links) komfortabel auf die PSP, sondern konvertiert auch Filme (rechts).



Das Harddrive-Set umfasst Festplatte, Akku mit 3.600 mAh, USB-Kabel sowie die "Max Media Manager"-Software.



4GB Harddrive for PSP

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 250 Euro
Wertung	8 von 10

Nicht günstig, aber angemessen: 3.800 MB Speicherplatz und bis zu doppelte Akku-Laufzeit für 250 Euro.

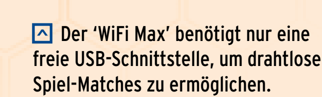
Coming soon >>

WiFi Max

Datel • Termin noch nicht bekannt
für Sony PSP und Nintendo DS

In England bereits erhältlich ist der 'WiFi Max' von Datel. Das Gerät verbindet die Sony PSP bzw. den Nintendo DS mit dem Internet – und zwar kabellos. Dazu wird allerdings ein Internet-PC samt USB-Anschluss benötigt. Nach dem Anstöpseln des Dongles (Bild) dürft Ihr rund um den Globus Online-Duelle austragen. Bis zu fünf PSP- oder DS-Handhelds sollen sich dabei gleichzeitig einklinken lassen. Da die Hardware als Standard-WiFi-Zugang fungiert, können auch andere kompatible Geräte wie Laptops und PDAs das Netzwerk nutzen.

Zusätzlich liegt dem Paket die komfortable "Max Media"-Software bei (siehe oben), die die Datenübertragung von MP3s, Bildern, Videos und Spielständen vereinfacht. Einen Erscheinungstermin für Deutschland gibt es noch nicht – der Zubehörhersteller Bigben will die Hardware aber möglichst bald bei uns veröffentlichen.



Der 'WiFi Max' benötigt nur eine freie USB-Schnittstelle, um drahtlose Spiel-Matches zu ermöglichen.

Alles für den mobilen Klempner

Bigben • ab März
für Nintendo DS und GBA

Für Nintendos Handhelds kommt weiteres Lizenz-Zubehör von Bigben: In den Stofftaschen mit aufgesticktem Mario-Motiv transportiert Ihr DS sowie Game Boy Advance stilgerecht. Fünf verschiedene Farben erfreuen dabei das individuelle Zockerauge.

Daneben dürfen sich Fans über einen Rucksack im selben Design freuen. Alle Teile erscheinen im März und kosten zwischen 15 und 25 Euro.







Schummelmodul

Dog Trainer





Im Cheat-Menü wählt Ihr einen passenden Spielstand aus.

Der "Dog Trainer" ist die Rettung für Hundefreunde, die keine Zeit oder Lust für das aufwändige Erziehen von virtuellen Vierbeinern haben. Denn das Zusatzmodul erschummelt Euch neue Spielstände für die Welpen-Simulation "Nintendogs". Dazu stöpselt Ihr die Hardware zusammen mit dem DS-Modul in den GBA-Modulschacht. Danach dürft Ihr auf Knopfdruck alle Spielobjekte, Pflegeprodukte, Sportarten sowie die Maximalsumme von 999.999,99 Dollar freischalten (siehe Bild oben). Ebenso stehen alle Hunderassen von Anfang zur Verfügung.

Jedoch sollten stolze Hunde-Besitzer Vorsicht walten lassen, denn ein bereits vorhandener Spielstand wird überschrieben. Zusätzlich warten ein komplett aufgezogener Jack-Russell-Hund namens 'Banjo' sowie Spielstände für "Super Mario 64 DS" auf dem Max-Modul.



Dog Trainer

Hersteller	>> Datel
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Wertung	7 von 10

Das nützliche, aber teure Schummelmodul für "Nintendogs" bietet etwas wenig Leistung fürs Geld.

Akku

Power Pak for PSP



Von Mad Catz kommt dieser neue Lösungsansatz gegen zu kurze Akku-Laufzeit. Anders als bei den Testgeräten der letzten Ausgabe entfernt Ihr den alten Akku, setzt das 'Power Pak' ein und dockt ersteren wieder an. Das zwischengeschaltete Gerät kann die Akku-Laufzeit maximal verdoppeln – je nach Einsatzzweck. Ungewohnt ist die Bauform beim Spielen: Ähnlich dem 'Hard Drive' (linke Seite) fungiert das Teil als Griff – aber nur für die rechte Hand. Praktisch: das beiliegende USB-Übertragungs- und -Ladekabel.

Hersteller	>> Mad Catz
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Wertung	6 von 10

Der nützliche Akku verlängert die Laufzeit um bis zu 100% – die klobige Bauform ist aber etwas unergonomisch.

Zubehör-Set

PSP Combo



Noch ein Zubehör-Set für die PSP: Enthalten sind drei durchsichtige UMD-Hüllen, ein Kopfhörerstöpsel mit Lautstärkeregler, USB-Verbindungskabel, Reinigungstuch, Kfz-Adapter, Bildschirmfolie und Kunstledertasche. Die schwarze Stoffhülle samt Gürtelschlaufe ist arg knapp bemessen – nur mit etwas Kraft bekommt Ihr Euer Handheld hinein. Weiteres Zubehör bleibt leider außen vor. Negativ fällt daneben die Schutzfolie auf, die kaum ohne Blasen aufgeklebt werden kann und außerdem Farbschlieren erzeugt.

Hersteller	>> e-Best
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Wertung	4 von 10

Nur teilweise nützlich: Bildschirmfolie und Tasche sind nicht empfehlenswert – alle anderen Teile nur Durchschnitt.

Tasche

Leather Case



Ungewohnt edel präsentiert sich diese PSP-Tasche von Snakebyte: Die schwarze Kunstlederhülle samt Magnetverschluss kommt im Filofax-Format daher – so können selbst hochrangige Manager ihren Spieltrieb gut verstecken. In der Tasche finden das Handheld sowie zwei UMD-Discs dank separater Staufächer Platz. Diese werden dank Polsterung auch bei ruppigen Transporten gut geschützt. Ein Trageriemen mit Karabinerhaken fehlt auch nicht. Daneben punktet die Hülle mit überdurchschnittlicher Verarbeitung.

Hersteller	>> Snakebyte
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Wertung	7 von 10

Die schicke, aber teure Lederhülle dient zur sicheren Verwahrung der PSP sowie zweier UMDs.

Zubehör-Set

Game Boy Micro Pack 2



Bigbens Sortiment umfasst drei Game-Boy-Modul-Schutzhüllen, Reinigungstuch, Displayfolie (ohne störende Farbschlieren), Ohrstöpsel, Verbindungskabel für zwei GB Micro, USB-Kabel, zwei Trageschlaufen, Netzteil und Kfz-Adapter. Zusätzlich findet sich hier ein edles wie stabiles Kunstledertäschchen, das neben dem Handheld auch zwei Modulen Platz bietet. Sicher verwahrt und trotzdem spielbar ist der Game Boy Micro im beiliegenden Plexiglasgehäuse. Dieses besitzt Aussparungen für alle Tasten, Modulschacht sowie Anschlüsse.

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Wertung	7 von 10

Sehr gut verarbeitetes wie nützliches Rundum-Paket für den Game Boy Micro – allerdings zum hohen Preis.

Außerdem erhältlich >>



PSP Protector

Brooklyn • 5 Euro • für Sony PSP
Den 'PSP Protector' schraubt Ihr mittels Rändelschrauben an die Oberseite der PSP. Das Cover schützt die Vorderseite des Handhelds und kann zum Spielen hochgeklappt werden. Alle Tasten sind weiterhin erreichbar – auch das Öffnen der UMD-Lade klappt problemlos. Leider ist die schwarze Plastikblende nicht kratzfest, besitzt aber eine gepolsterte Innenseite.

DS Wallet

Brooklyn • 10 Euro für Nintendo DS
Die geräumige Hardcover-Tasche mit Reißverschluss bietet ausreichenden Transportschutz für den Nintendo DS samt Zubehör. Das Handheld kommt in einem separaten Bereich unter. Innentaschen für vier GBA- oder DS-Module und für weiteres Zubehör wie Kabel fehlen nicht. Eine Gürtelschnalle sowie ein großer Karabinerhaken erleichtern den Transport. Eklig: Die Tasche stinkt bestialisch nach chemischem Gummi.

Game Boy Micro Sox

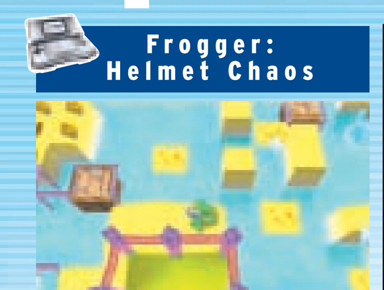


Mad Catz • 17 Euro • für Game Boy Micro
Passend zur bitterkalten Jahreszeit kommt von Mad Catz ein dreifarbiges Sockensortiment. Das ist jedoch nicht für frierende Füße gedacht, sondern für den Game Boy Micro. Die offiziell lizenzierten Socken schützen das Handheld ausreichend vor Wind und Wetter. Praktischerweise finden auch die meisten Handy-Modelle hier einen kuscheligen ,aber teuren Unterschlupf.

Spieletipps >>

TIPPS-HOTLINE (1,86/Min)
0900/1101944

Frogger: Helmet Chaos



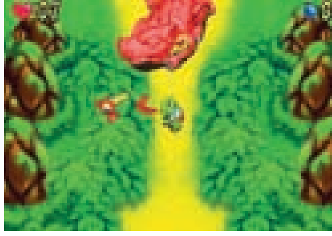
Einen tieferen Sinn hat das hier gezeigte Kostüm nicht. Dafür ist es hübsch.

Geheime Kostüme

Schiebt eines der unten aufgelisteten GBA-Module in Euren DS, um geheime Kostüme für Euren Froschkönig freizuschalten.

"Frogger's Adventure"
Punk-Kostüm

"Frogger's Adventures 2"
Piraten-Kostüm



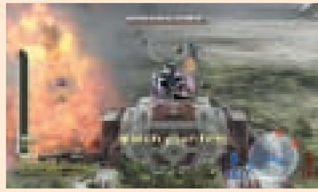
Retro-Spaß: Der Klassiker "Frogger's Adventure 2" für den GBA von 2003.

Star Wars Battlefront 2

CHEATS & BOMBEN

Cheat-Freude

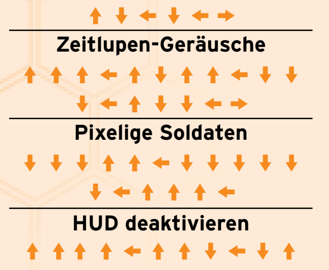
Pausiert im Einzelspieler-Modus das Schlachtgeschehen und gebt eine Tastenkombination aus der nachfolgenden Liste ein. Achtung: Sämtliche Cheats könnt Ihr nur deaktivieren, wenn Ihr Eure PSP neu startet.



Die dunkle Seite der Macht: leichte, schnelle Unverwundbarkeit per Cheat.

Unendlich Munition
↑ ↓ ← ↓ ↓ ← ↓ ↓ ← ↓ ↓ ↓ ← →

Unverwundbarkeit
↑ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ ← →



Schrille Jedi- und Wampa-Effekte
↑ ↓ ← ↓ ← →

Zeitlupen-Geräusche
↑ ↑ ↑ ← ↑ ↓ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↓ ↓ ← →

Pixelige Soldaten
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ ←

HUD deaktivieren
↑ ↑ ↑ ↑ ← ↑ ↑ ↓ ← ↓ ↑ ↑ ← →

Bombenstimmung

Die Zeitbomben des Piloten sind die effektivsten Sprengkörper des Spiels, wenn es um Raumkampf geht. Nutzt die Knallfrösche in der unten angegebenen Menge, um sämtliche relevanten Systeme der feindlichen Raumer lahmzulegen.

Schildgenerator
4 Bomben

Geschützturm-Leitstand
2 Bomben

Lebenserhaltung
3 Bomben

Kühlsystem
3 Bomben

Dynasty Warriors Advance

Lu Bu freischalten

Spielt den Musou-Modus mit je einem Vertreter der drei Staaten Wu, Shu und Wei durch. So schaltet Ihr zunächst drei geheime Lords frei: den Wu-Krieger Sun Jian, Cao Cao von der Wei-Dynastie sowie Liu Bei aus dem Haus Shu. Nun spielt Ihr den Musou-Modus abermals dreimal durch, einmal mit jedem der drei genannten Charaktere.



Die Reihenfolge ist egal: Mit welchem der drei Lager Ihr anfangt, ist unwichtig.

Die Sims 2

Zeitreise

Speichert Euer Spiel und startet Euren DS neu. Stellt jetzt die Uhr auf einen Zeitpunkt vor Eurer Sicherung und ladet den Spielstand – Überraschung!

X-Men Legends 2

CHEATS

Die Cheats für das Mutanten-Epos müssen an unterschiedlichen Stellen eingegeben werden. Die blaue Zeile in unserer Liste gibt an, in welchem Menü Ihr den entsprechenden Cheat ausführen könnt.

Pause-Bildschirm:

Ein Schlag tötet den Gegner
← ← → ← → ↑

Super-Geschwindigkeit
↑ ↑ ↑ ↓ ↑ ↓

Gott-Modus
↓ ↑ ↓ ↑ → ↓ → ←

Unendlich Xtreme-Kräfte
← ↓ → ↓ ↑ ↑ ↓ ↑

Aurüstungs-Menü:

100.000 Techbits
↑ ↑ ↑ ↓ → →

Team-Management-Bildschirm:

Level 99 Charaktere
↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ← →

Alle Kotüme
↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ← →

Alle Fähigkeiten freischalten
← ↘ ← → ↓ ↑

Alle Charaktere
→ ← ← → ↑ ↑

Review-Menü:

Zwischensequenzen
← → → ← ↓ ↓ ←

Alle Comics
→ ← ← → ↑ ↑ →

Charakter-Auswahl:

Zuätzliche Fähigkeiten-Punkte
← → ↓ ↑

X-Man

Der geheime Supermutant 'X-Man' ist anwählbar, sobald Ihr im ersten Akt des Spiels den 'Age of Apocalypse'-Comic gefunden habt. Wer nicht suchen will, benutzt gleich unsere Cheats linker Hand.

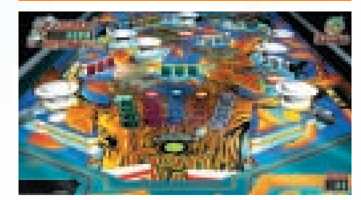
Cable & Cannonball

Löst sämtliche Comic-Bonusmissionen für diese beiden Kämpen.

Iron Man

Sammelt zuerst vier Peilsender, einen in jedem Akt. Dann geht Ihr zurück nach Hause. Hier erwartet Euch jetzt ein Portal. Tretet hindurch und kämpft Euch den Weg zu den dahinter liegenden 'Iron Man'-Symbolen frei. Sobald Ihr alle Symbole gesammelt habt, dürft Ihr den Russen ins Team holen.

Gottlieb Pinball Classics



Stellt im Optionsmenü die Credits hoch, um für den Highscore zu üben.

Codewörter

Gebt die folgenden Codewörter im Menü-Eintrag 'Enter Code' ein. Damit aktiviert Ihr nicht nur diverse Freispiele, sondern erhöht u.a. auch die Zahl der erlaubten 'Tilt'-Versuche. Achtet bei den Codewörtern darauf, alle Buchstaben groß zu schreiben.

HOT
Freispiel am Liebestester

PGA
Freispiel am 'Teed'd Off'-Gerät

UNO
Freispiel am 'Aces High'-Gerät

BIG
Freispiel am 'Xolten'-Gerät

NYC
Freispiel am 'Central Park'-Gerät

PBA
Freispiel am 'Strikes'n Spares'-Gerät

HEF
Freispiel am 'Playboy'-Gerät

WGR
'Payout'-Modus aktivieren

CKF
Frei wählbare Ball-Anzahl

BZZ
Titl-Einstellungen im Options-menü freigeschaltet



Eine tolle Flipper-Sammlung – mit unseren Tipps habt Ihr besseren Zugriff auf die einzelnen Tische.

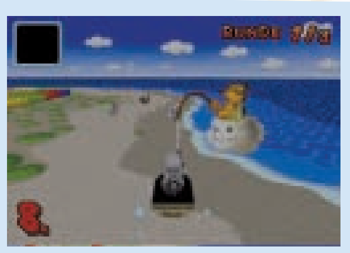
Mario Kart DS

SCHNELLSTART



Ein erfolgreicher Schnellstart bringt Euch vom achten Platz auf Position 3.

Der Klassiker unter den Tipps für "Mario Kart" darf natürlich auch bei der Handheld-Version des traditionsreichen Rasers nicht fehlen. Ein Schnellstart bringt Euch den nötigen Geschwindigkeits-Schub für den Sieg. Betätigt die A-Taste nicht, bis das Rennen beginnt. Wartet, bis die Zahl '2' im Start-Countdown gerade verschwunden ist und haltet dann die A-Taste gedrückt. Mit dem richtigen Timing katapultiert Ihr Euch so blitzartig an die Spitze des Fahrerfeldes. Gebt Ihr zu früh Gas, drehen allerdings Eure Räder durch.



Sobald der Bildschirm wieder hell ist, bringt Euch Lakitu zurück auf den Asphalt.

Lakitu-Schnellstart

Selbst wenn Ihr ins Wasser rast oder einen Abgrund hinunterpurzelt, ist noch nicht alles verloren. Wartet, bis Euch Lakitu zurück auf die Piste hievt und gebt genau in dem Moment Gas, wenn Eure Räder die Piste berühren. So führt Ihr einen Schnellstart aus und holt schneller auf.

WRC

CODENAMEN

Legt ein Profil mit einem der folgenden Namen an, um diverse Cheats zu aktivieren.

dovecam
Vogelperspektive

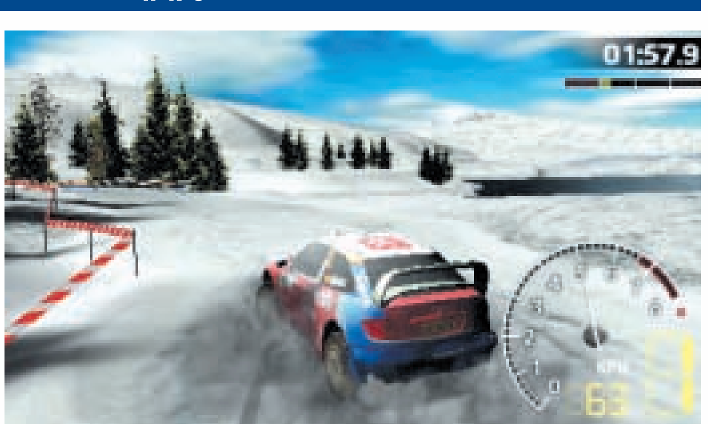
MAXPOWER
'Supercharger' freigeschaltet

UGLYMUGS
Zusätzliche Avatare

SPOOKY
Schaltet Geist-Wagen frei

REVERSE
Dreht die Kontrollen um

AITRIAL
Schaltet den Geisterwagen im 'Time Trial'-Modus frei



Mit aktiviertem 'Supercharger' sind selbst solch eisige Kurven keine wirkliche Herausforderung mehr. Aus der Bahn fliegen könnt Ihr allerdings immer noch!

Sonic Rush

Extra-Zone

Sammelt alle sieben Chaos-Emeralds in Sonics Story-Modus und spielt die Geschichte des blauen Renn-Igels anschließend durch. Danach kämpft Ihr Euch noch durch Blazes Story-Modus. Jetzt könnt Ihr in der Charakter-Auswahl eine weitere Zone anwählen.

S-Rang

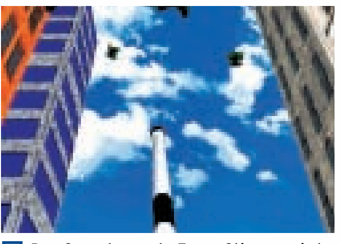
Grindet solange über eine 'Schiene', bis Ihr 20.000 Trickpunkte habt. Sterbt dann ohne einen Checkpunkt zu berühren und spielt den Level schnell durch.

The Rub Rabbits

Stimmrekorder

Haltet im Titelbild die untere Tastenkombination gedrückt, um Eure Stimme für drei Sekunden aufzunehmen. Führt Ihr den Cheat erneut aus, wird die Sprachaufnahme abgespielt. Die Qualität der Aufnahme ist allerdings mäßig.

↓ und Y



Das Sprachsample Eurer Stimme wird an bestimmten Stellen im Spiel gespielt.

Mega Man Maverick Hunter

Zeros Armteile

Ihr seid nicht dazu gezwungen, das Upgrade für die Armteile von Dr. Light zu sammeln. Kämpft Euch Durch Sigmas Festung und besiegt Vile im dritten Level. Nach Eurem Sieg übergibt Euch Zero seine Arme, was Eure Schusswaffe aufmotzt.

Die Hadouken-Kapsel

Sobald Ihr alle Extras habt, findet Ihr in der Stage von Armoured Armadillo über der Tür zum Boss-Level eine Kapsel. Sammelt die Kapsel fünf Mal auf, um den Hadouken zu erhalten. Folgende Tastenkombo löst den Move aus: ↓ ↘ → und ■



Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

PASSWÖRTER

Die Passwort-Maschine im Kartenshop könnt Ihr unter folgenden Voraussetzungen benutzen: Ihr müsst den Wettkampf im Experten-Schwierigkeitsgrad gewonnen haben, Ihr braucht 1.000 KC und die Karte, die Ihr verdoppeln wollt. Jetzt solltet Ihr nur noch den Code aus unserer Liste eingeben, um eine beliebige Karte zu duplizieren. Jeder Code funktioniert nur einmal.

Code	Karte
99785935	Alpha der Magnetkrieger
39256679	Beta der Magnetkrieger
23995346	Ultimativer Weißer Drache
89631139	Weißer Drache mit blauem Blick
46986414	Schwarzer Magier
92377303	Schwarzer Erzmagier
28649820	Apophis
17484499	Geist-Tausch
11549357	Gamma der Magnetkrieger
00423705	Gearfried
23771716	Siebenfarbiger Fisch
88819587	Babydrachen
16768387	Großes Auge
84760923	Weißer Drache mit blauem Blick
53183600	Weißer Toon-Drache
44209392	Burgmauern
04031928	Wandel des Herzens
05388481	Dunkler Feuerkrieger
53129443	Schwarzes Loch
19159413	Entzauberung
03027001	Falsche Falle
66788016	Sayaz & Wolk
00423705	Gearfried der Eisenkrieger
42703248	Riesenschildkröte
30532390	Harpyen-Bruder
21297224	Hysterische Fee
04042268	Insel-Schildkröte
30113682	Richter
24068492	Wüstenei
97590747	Jinn der Lampengeist
38480590	Lady Panther
17985575	Lord von D.
77414722	Magie Störer
93013676	Maha Vailo
99597615	Bösartiger Brazzler
38369349	Manga Ryu-Ran
83764718	Monster-Reanimation
50913601	Berg
05318639	Mystischer Weltall-Typhoon
19523799	Ookazi
93920745	Pinguin-Soldat
74677422	Rotäugiger schwarzer Drache
17814387	Verstärkung
70046172	Sturmangriff
26202165	Sangan
73915051	Chimera
52097679	Schild & Schwert
73665146	Schweigender Magier LV4
72443568	Schweigender Magier LV8
43973174	Flöte der Drachen-Herbeirufung
16430187	Verlässlicher Schutzgeist
20436034	Ring des Magnetismus



Donkey Kong Country 3

Passwörter

Gebt die folgenden affenstarken Passwörter im 'Cheat'-Bildschirm ein. Ihr findet die Eingabe-Aufforderung im Optionsmenü des Spiels. Achtet auf die korrekte Groß- und Kleinschreibung der Passwörter.

Passwort	Wirkung
Extras	Schaltet Funkys, Crankys und Swankys-Minispiel vom Hauptmenü aus frei
aqua	Alle 98 Bonus-Münzen
music	Musiktest
harder	Weniger Fässer
Tuffer	Startet ein neues Spiel, um ohne DK und Stern-Fässer zu spielen
Monkey	Beginnt ein Spiel mit 50 Zusatzleben
kredits	Abspann ansehen

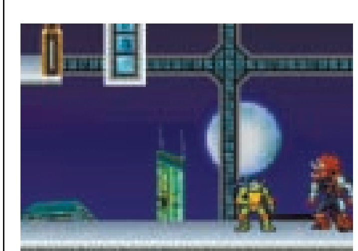


Teenage Mutant Ninja Turtles 3

Passwörter

Im Optionsmenü findet Ihr den Eintrag 'Passwort eingeben'. Hier könnt Ihr die Codewörter aus unserer Liste benutzen.

Passwort	Wirkung
SRDSLLMS	Kristalle werden Ostereier
DRSSMRLD	Kristalle werden Kürbislaternen
LLDMSRMD	Kristalle werden Nikoläuse
DDRMLRDS	Lebenssymbole werden Pizzas



Actiontipp: Überspringt die Triceratops-Gegner und attackiert von hinten!

Ghsot in the Shell



Die grün bemützten Wachmänner tragen häufig die effektivsten Waffen. Achtet bei Eurer Waffenjagd vor allem auf Sniper (hinten links im Bild).

Persönliche Waffen

Spielt mit jedem Charakter aus "Ghost in the Shell: Stand Alone Complex" ein Level des Einzelspieler-Modus durch. Mit jedem Charakter wächst Eure Sammlung besonders durchschlagkräftiger persönlicher Waffen an. Der Clou: Sobald eine persönliche Waffe freigeschaltet wurde, können sämtliche anderen Charaktere des Spiels darauf zugreifen.

Extrawaffen

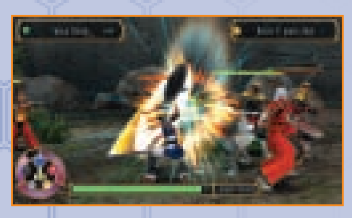
Die zweite Möglichkeit, an exklusive Waffen zu kommen: Erlegt einen Gegner, der eine Waffe trägt, die Ihr noch nicht im Inventar habt, und hebt das gute Stück auf. Jetzt müsst Ihr nur noch den aktuellen Level mit dem Schießprügel beenden, um ihn dauerhaft in Euren Besitz übergehen zu lassen. Auf diese Weise könnt Ihr auch zwei Pistolen gleichzeitig halten.



Kleine Kampfkunst-Schule und Überlebenshilfen

Climax' Action-Rollenspiel hat es in sich: Die größtenteils geradlinige Handlung ist bis auf ein paar Hänger schnell durchblickt, aber am Kampfsystem beißen sich selbst Profis die Zähne aus. Doch keine Sorge: Mit unseren Tipps seid Ihr in null Komma nichts Meister des Schwertes und der Magie!

Das Kenpu-System



Das Einsortieren von Kenpu-Stilen in Bugei-Schriftrollen erlaubt Euch viel kämpferische Freiheiten – wer dieses komplexe System beherrscht, der genießt die spannendsten Eastern-Gefechte seit langem. Und so geht's:

1 Wechselt vom zentralen Menü in das für Bugei-Schriftrollen.

2 Scrollt durch die Auflistung Eurer Schriftrollen im rechten Fenster. Anfangs verfügt Ihr über lediglich zwei, aber zum Ende hin dürften es um die 20 sein. Steuert nach oben oder unten, um zwischen den jeweiligen Rollen zu wechseln. Ganz rechts im Bild seht Ihr eine Animation: Hier zeigt Euch Shinbu, wie die jeweilige Rolle bzw. das 'Bugei' im Einsatz aussieht – eine visuelle Hilfe, die Euch besonders beim Zusammenstellen Eurer eigenen Schriftrollen unschätzbare Dienste leistet. Doch dazu später mehr.

3 Entscheidet Euch mit X für eine Schriftrolle. Die selektierte Bugei-Konstellation erscheint unter dem Fenster, die Symbole und Nummern repräsentieren je eine Kenpu-Form. Symbole verraten Euch, zu welchem der fünf Elemente der Stil gehört, die Nummer dient einfach der Sortierung und soll Euch dabei helfen, das passende Kenpu aus Eurem Bestand zu kramen. Als Faustregel für 'Freie Rollen' (siehe unten) merkt Euch: Je höher die Ziffer, desto seltener und mächtiger das Kenpu – aber nicht zwangsläufig jede hoch bezifferte Form wirkt sich auf die Zusammenstellung Eurer Manöver positiv aus.

4 Eine Erklärung der Farben könnt Ihr Euch mit Hilfe der Select-Taste anzeigen lassen – nur leider dürft Ihr nicht zur selben Zeit Eure Listen bearbeiten. Wer's lieber bequem hat, der wirft einen Blick auf unsere Tabelle hier.

Kenpu-Status

weiß	Weiß markierte Kenpu-Slots wurden bereits mit der passenden Form gefüllt.
grün	Grüne Felder deuten darauf hin, dass die Form in Eurem Besitz und verfügbar ist, aber noch nicht ausgewählt wurde.
rot	Ihr verfügt über diese Form, aber sie wurde bereits einer anderen Bugei-Rolle zugeordnet. Sammelt entweder ein identisches Kenpu oder wechselt zur betreffenden Schriftrolle, um sie dort zu deaktivieren. Dann wechselt die Farbe von rot zu grün.
schwarz	Diese Kenpu-Form fehlt Euch noch. Die meisten Kenpus gibt's als Belohnung für erfolgreich geschlagene Schlachten oder in Behältnissen wie Fässern und Kisten, aber einige erhaltet Ihr auch von den Bewohnern der Spielwelt.

5 Ist das Feld für einen Kenpustil grün, dann aktiviert es mit X – und schon wird dem Feld die passende Form zugeordnet.

6 Auch eine prall mit Kenpu gefüllte Rolle bringt Euch nichts, wenn sie inaktiv ist. Um Eure Rollen auszurüsten, kehrt zur Bugei-Auflistung zurück. Dann drückt Dreieck und selektiert in der links eingeblendeten Ausrüstungsliste ein leeres Feld. Der Cursor springt nach rechts ins Bugei-Fenster, und Ihr entscheidet Euch mit X für ein Bugei – fertig! Ist Euer Bugei-Ausrüstungsfenster voll, und wollt Ihr eine alte gegen eine neue Rolle tauschen, dann sortiert die alte aus: Links Rolle wählen, zweimal mit X bestätigen und anschließend wie beschrieben eine andere greifen – das war's. Jetzt dürft Ihr im Kampf über die rechte Schultertaste zwischen den ausgerüsteten Stilen wechseln.

Freie Schriftrollen

Freie Schriftrollen sind nicht nur für experimentierfreudige Kampfkünstler eine feine Sache – sie sind es, die "Key of Heaven" erst so richtig spielenswert machen. Sortiert die Kenpu-Stile nach freiem Gusto ein und erfindet Eure eigene Kampfkunst-Schule.

1 Wählt die Freie Rolle wie gehabt aus der Bugei-Liste.

2 Die Kenpu-Felder sind allesamt leer – und da es keine vorgeschriebenen Stile gibt, sortiert Ihr einfach diejenigen Formen ein, die Euch passend erscheinen. Behaltet dabei immer Shinbus Vorführung im Auge: Hier seht Ihr noch vor dem Gefecht, wie sich Eure Wahl auswirkt. Beachtet vor allem, dass der 'Demo-Shinbu' grundsätzlich alles ausführt, was Ihr unter dem Cursor habt: Bei der Bugei-Rollenwahl zeigt er Euch die komplette Angriffsserie, springt Ihr dagegen zwischen den Kenpus hin und her, führt er nur den jeweiligen Stil aus.

3 Eröffnet die Liste mit möglichst schnellen Manövern und vermeidet im Mittelteil Formen, die Euren Helden in die Luft schnellen, springen oder weit nach vorne preschen lassen, denn sie schränken Eure Beweglichkeit ein und führen Euch unter Umständen an die ungünstigste Stelle des Kampfherdes. Bevorzugt stattdessen Stile, mit denen Ihr noch immer Herr über Eure Bewegungen seid und die Euch eine freie Kontrolle über die Richtung Eures Angriffs erlauben.

4 Je öfter Ihr eine Freie Schriftrolle einsetzt, desto mehr Plätze für neue Stile bekommt sie – darum konzentriert Euch beim Kampf möglichst auf eine einzige Freie Schriftrolle und lasst die Dan-Rollen links liegen. Benutzt sie bestenfalls noch als Anleitung für gelungene Kenpu-Kombinationen - ansonsten haben sie ausgedient.

5 Seid schön experimentierfreudig! Sucht Euch eine Gegnergruppe, die Ihr kennt und im Griff habt – dann legt los und probiert Eure Rolle aus! Ihr dürft jederzeit, also auch während des Gefechts, ins Menü wechseln und ohne Zeitverlust die Kenpu-Kombo ändern.

6 Hat Eure Freie Rolle vier Plätze oder mehr, dann beachtet unbedingt die Reihenfolge des Chis. Jeder Stil ist einem Element zugeordnet, und je geschickter die Reihenfolge der Elemente, desto effektiver Eure Kombo. Eröffnet die Liste mit einem Element Eurer Wahl, die anschließenden Formen folgen im Uhrzeigersinn dem Diagramm für Chi-Magie. Den Element-Kreis findet Ihr auf der nächsten Seite.

Von den Chi-Künsten



Solche opulenten Effekte gibt's nur auf der dritten Chi-Stufe eines Magiezweigs zu bestaunen: Shinbu wird komplett von seinem Zauber eingehüllt.

Wer die Ausbildung seiner magischen Fertigkeiten vernachlässigt, der wird es später bereuen. Nur wer hier vorsorgt, der hat bei den Massenschlachten im letzten Drittel von "Key of Heaven" leichtes Spiel.

Verfahrt wie folgt: Wann immer Ihr in der Festung eines Clans auf Runensteine trefft, untersucht sie. Wessen Stufe zu niedrig ist, der begreift das neue Elementar-Mysterium noch nicht - darum zurück in die Gegnerüberlaufene Pampa jenseits der sicheren Mauern und fleißig trainiert. Wer dem Spielfluss stets drei oder vier Stufen voraus ist, der sollte weder mit neuer Chi-Magie noch den meisten Monstern Probleme haben.

Entscheidet Euch nun im Menü für Chi-Künste zwischen den Elementen und haltet schon vor der nächsten Auseinandersetzung die Quadrat-Taste so lange gedrückt, bis die kreisförmig hintereinander angeordneten Chi-Felder alle aufgeladen sind (unten links). Das ist besonders bei hochstufigen Chi-Künsten wichtig (siehe unten), denn während des Ladevorgangs ist Shinbu extrem verwundbar. Auf der ersten Fertigkeitsstufe lässt sich lediglich ein Feld auffüllen, aber mit jedem weiteren Level (bis zum Maximum von drei) wird ein zusätzliches aktiv.

Ergo: Je mächtiger der Magier, desto länger braucht er, um seine Talente voll zu entfalten - dafür fegt Shinbu auf Magie-Level 3 leicht eine ganze Horde auf einmal aus den Sandalen. Aber auch weniger hochstufige Zauber sind nicht zu verachten: Eröffnet eine Schlacht gegen viele Feinde mit einem Zauber, dann müsst Ihr oft nur noch halb so lange schnetzeln - außerdem verzögert diese Vorgehensweise die Attacke Eurer Gegner.

Habt Ihr ein neues Element erlernt und wollt die frisch gewonnene Magie perfektionieren, dann macht Ihr Euch einen Trick zunutze: Weil Ihr die einzelnen Chi-Zweige nicht durch Stufenaufstieg, sondern die Häufigkeit der Anwendung verbessert, müsst Ihr nach einem gewonnenen Kampf die paar Sekunden abpassen, in denen Shinbu noch immer das Schwert gezückt hält und die Metzel-Melodie ertönt. Haltet Quadrat so lange gedrückt, bis alle Chi-Balken aufgeladen sind. Jetzt tippt Ihr Quadrat kurz an, um die Magie auszulösen - und noch während Shinbu seine Kunst vollführt, haltet Ihr den Button wieder gedrückt. Auf diese Weise verhindert Ihr, dass "Key of Heaven" vom Kampf- in den normalen Reise-Modus zurückkehrt (dort lässt sich das Chi nur auf-, aber nicht entladen), und Ihr könnt in aller Ruhe, ohne von Gegnern attackiert zu werden, drauf los hexen. Ein Ziel braucht Ihr für die Anwendung von Chi nicht, also lasst Euch nicht davon irritieren, dass Shinbu ins Leere zaubert. Setzt diesen Vorgang ungefähr eine halbe Stunde pro Chi-Zweig fort, dann sollte Shinbu auf Stufe 3 sein. Das ist ziemlich langweilig, aber bei den anschließenden Gefechten zahlt sich die Geduld aus. Es kann übrigens etwas dauern, bis Ihr eine Schlacht schlagt, bei der dieser Trick funktioniert.



Die Pfeile verdeutlichen die Wirkung der Elemente aufeinander. Feuer ist schwach gegen Wasser, Erde ist effektiv gegen Wasser, Feuer formt Metall, Holz beugt sich dem Metall usw. Berücksichtigt dieses Diagramm unbedingt beim Kampf gegen Angehörige eines Clans und seine Götter! Genbu z.B. ist der Clan des Holzes - seine Anhänger sowie seinen Gott bekämpft Ihr also am besten mit Metallattacken.

TIPPS FÜR DEN FAHRENDEN SAMURAI

Ich bin verwundet und möchte noch im Kampf ausgerüstete Vitaltropfen benutzen! Aber das kostet zu viel Zeit, und die Feinde fallen mir in den Rücken, bevor ich austrinken kann!

Kein Problem: Nutzt den alten "Resident Evil"-Trick und wendet Eure Ausrüstung nicht mit dem vorgesehenen Ausrüstungs-Button, sondern aus dem Menü heraus an. Klickt das Objekt hierfür zweimal an (als wolltet Ihr es entsorgen) und entscheidet Euch für 'Benutzen'. Das ist zwar unhandlich, segnet Euer Konterfei aber mit einer praktischen 'Instant-Anwendung'.

Wo finde ich das Boot von Hokusai zur Gokuho-Insel?

Hokusai ist ein Labyrinth aus Stegen, Dschunken und kleinen Nachen, die sich kaum voneinander abheben, aber die wenigen wirklich wichtigen Lokalitäten sind leicht zu finden. Wenn Ihr von Westen kommt und dann nach einem kurzen Marsch gen Norden (also in den Hintergrund) nach rechts wechselt, passiert Ihr noch vor Beginn des eigentlichen Irrgartens einen hölzernen Anlegeplatz. Ganz hinten (nur schwer erkennbar) liegt ein kleines Boot vor Anker. Sprecht den Besitzer an und wählt Euer Reiseziel. Lauft weiter nach Osten (egal auf welcher Ebene), um den Tempel (Ausgang nach unten) und Kairokus Behausung (umgedrehtes T auf der Karte) zu finden. Noch weiter im Osten findet Ihr Gasthof und Ausgang.

Mein Held ist verflucht ... und bis zur nächsten Stadt ist's weit. Was tun?

Flüche sind der unangenehmste negative Statuseffekt im ganzen Spiel, denn sie reduzieren alle Werte und schwächen Eure Kampfkraft erheblich. Leider entpuppen sich Schlangenzähne als einzige Alternative zu den alten Geisteraustreiberinnen in Dörfern und Städten - und die sind extrem selten bzw. teuer. Am besten, Ihr vermeidet die Verfluchung durch Bestien wie die untoten Ochsen, indem Ihr sie sofort durch Chi-Magie ausschaltet oder später ihre Flanke angreift.

Wie viel Geld habe ich? Gibt es denn keine Taichi-Anzeige?

Doch, sie ist nur gut versteckt: Geht in den Statusbildschirm und wechselt dann mit dem Digikreuz zur nächsten Seite - voilà!

Können meine Begleiter eigentlich sterben?

Nein, die Jungs und Mädels sind tatsächlich schmerzfrei. Darum nutzt Eure kurzzeitigen Waffenbrüder, wann immer Ihr in Bedrängnis geratet, als Deckung - im Zweifelsfall zieht Euch ganz aus dem Getümmel zurück und beobachtet, wie sie die Arbeit erledigen.

Ich habe die Festung des Feuerclans verlassen, das Tor ist zu und ich habe keinen Runenstein gefunden. Hab ich die Chance verpasst?

Nein, keine Panik: Shinbu muss noch einmal zu Xiuk Yu. Achtet beim neuerlichen Verlassen auf die Nische rechts vom hölzernen Kampfring - dort entdeckt Ihr den Feuerstein.

Kairoku hat gerade den verbotenen Fers aufgesagt. Aber was jetzt?

Geht zum Steg zurück, an dem Ihr Euch von den beiden Schwestern verabschiedet habt, das Übrige erledigt sich von selbst. Ihr findet ihn, wenn Ihr dem Gebirgspfad unter dem Friedhof (mit dem Grab Eurer Eltern) folgt und auf dem anschließenden, weiten Platz dort hin lauft, wo im Hintergrund das massive Bauerwerk prangt.

Wie gewinne ich den Kampf gegen die Uzu-Brüder und das weißhaarige Mädel?



Bei der zweiten Konfrontation mit den Uzu-Bros. bekommt Ihr unerwartete Hilfe.

Dieses erste Endgegner-Gefecht ist eine Frage der Charakter-Stufe: Wer bereits beim Gerangel gegen Eigen Probleme hatte, ist eindeutig zu schwach. Das Fiese am Duell mit den Uzus: Wer nur einen Spielstand angelegt und bei den Grabhügeln gespeichert hat, der sitzt in einer Sackgasse! Wenn Ihr nicht genügend Medizin im Gepäck habt, um Euren Helden im Gebirge um mindestens zwei Stufen zu verbessern, dann heißt es leider: Alles noch mal von vorne! Aber selbst für höherstufige Helden ist's kein Zuckerschlecken: Im zweiten Kampfabschnitt müsst Ihr gegen beide Brüder auf einmal antreten, und als Gespann verstehen die hässlichen Burschen keinen Spaß! Unser Tipp: Isoliert die beiden voneinander und nehmt Euch den Dicken vor. Sobald einer von beiden in die Knie geht, ergreifen sie die Flucht. Aber Vorsicht: Danach geht der kleine Wildfang auf Euch los. Die Dame ist schnell, gibt aber nach rund 70 Punkten Schaden auf.

Die Armbrust-Schützinnen mit ihren Giftpfeilen kosten mich den letzten Nerv. Gibt es gegen die ein Patentrezept?

Viele Lebenspunkte und Gegengifte! Zwar könnt Ihr mit planloser Fuchtelei den einen oder anderen Bolzen abwehren, aber sobald Ihr einen Gift-Treffer kassiert habt, wird Shinbu hierfür zu träge. Werft dann über das Menü ein passendes Pulverchen ein und lockt möglichst alle Schützinnen auf einen Fleck, um sie mit einem Chi-Zauber zu erledigen. Waffengewalt indes macht wenig Sinn, denn die mit nur wenig Lebensenergie bestückten Dämlein geben Fersengeld wie Olympia-Läufer, und inzwischen schießen Euch ihre Kolleginnen in den Rücken. Unbedingt zu vermeiden!

Was tue ich gegen das Golem-Trio?



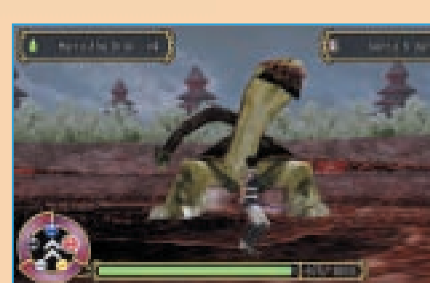
Jetzt wird's eng: Mehr als ein Golem? Flüchtet so schnell es geht!

Lauft um Euer Leben! Als Dreierformation ist diese Monster-Gattung fast unbesiegbar. Nur gut, dass die Brocken langsam schweben: Passiert die drei so schnell wie möglich und lasst sie einfach hinter Euch. Die Truhe im Hintergrund enthält nur wertlosen Tand und ist den nervenaufreibenden Kampf nicht wert. Holt Euch die EP lieber woanders.

Wie bezwinge ich die Götter?

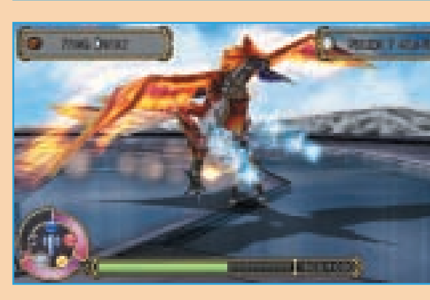
Wer Shinbu fleißig getrimmt und seine Freien Bugei-Rollen auf ein Vielfaches ausgedehnt hat, sollte mit den Monstern kein Problem haben. Hier noch ein paar Kniffe zur grundsätzlichen Taktik:

Genbu (Drachenschildkröte):



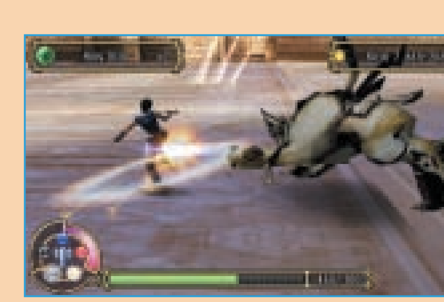
Verstümmelt Ihr auf einer Seite die Beine, dann macht das Reptil eine Bauchlandung. Widmet Euch dann dem Vorder- oder Hinterteil. Wiederholt diese Taktik so lange, bis Genbu tot zusammenbricht.

Suzaku (Phönix):



Weicht so gut wie möglich seinen Flug- und Feuerattacken aus, bis er sich im Zentrum des Raums niederlässt. Jetzt schleudert Euer Schwert (X) und setzt ihm nach einem Treffer mit Holz-Magie zu. Wenn er jetzt zu Boden geht, fallt mit einer Kombo (Wasser-Stile tun am meisten weh) über ihn her. Der feurige Flattermann ist fast 2.000 Lebenspunkte stark – also richtet Euch auf ein paar Wiederholungen ein, bevor er richtig Federn lässt.

Byakko (Weißer Tiger):



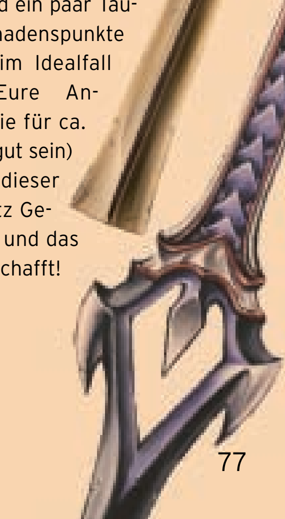
Greift ihn mit Feuer-Stilen an und achtet auf Eure Gesundheit: Die Klauen der Kreatur machen Euch krank und schwach, also solltet Ihr hierfür genügend Gegenmittel parat haben.

Seiryu (Drache):

Rüstet Eure Freie Rolle mit reichlich Metallstilen aus und haltet Euch möglichst am Rand des Areals auf, um seinem Schweif zu entgehen. Vorsicht: Die Bestie lädt Denseis Schwert mit Blitzen auf, danach tun Treffer durch seine Klinge besonders weh. Weicht ihm möglichst aus.

Banko:

Wer vor dem finalen Bossgefecht noch ein, zwei Stunden auf EP-Hatz geht, ist gut beraten – denn das Ungetüm erweist sich als hartnäckig. Hier die Taktik: Rammt eines der Clan-Schwerter in den weiß leuchtenden Kreis und attackiert Banko anschließend mit Stilen des selben Clans. Wendet diese Taktik so lange an, bis Ihr unter der Wirkung eines Schwertes um die 1.000 Punkte Schaden angerichtet habt – danach bleibt die Klinge stecken. Sind alle Clan-Waffen verkeilt, attackiert ihn mit Kenpu-Kombinationen Eurer Wahl, und ein paar Tausend Schadenspunkte später (im Idealfall sollte Eure Angriffsserie für ca. 500 SP gut sein) ist auch dieser Obermotz Geschichte und das Spiel geschafft!





Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit

Endgegner-Taktiken

Generelle Tipps

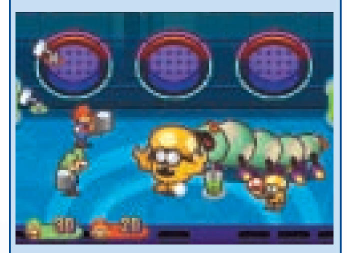
Bohnen:
Seht Ihr am Boden eine runde Vertiefung mit einem X darin, können Baby-Mario und Luigi dort eine Bohne ausgraben. Stellt Euch auf die Stelle und verbuddelt Euch im Boden. Wenn Ihr am selben Punkt wieder auftaucht, habt Ihr die Bohne geborgen. Im Thwomp-Vulkan könnt Ihr sogar unendlich viele Bohnen sammeln. Lasst Euch in der riesigen Pachinko-Halle auf ein Spielchen ein und bittet den Spielleiter, Euch die Regeln zu erklären. Dessen Gelaber müsst Ihr Euch jetzt zwar anhören, dafür könnt Ihr so eine Bohne nach der anderen gewinnen, ohne eine müde Münze zu zahlen.

Bohnenshop:
In den Kanälen unter Peachs Schloss in der Gegenwart liegt ein geheimer Shop, der Euch exorbitant wichtige Broschen gegen Bohnen verkauft. Wenn Ihr den Keller zum ersten Mal betretet, seht Ihr eine rot vermummte Gestalt, die Euch immer einen Schritt voraus zu sein scheint. Folgt dem Kapuzenmann, bis er in einem der Kanalrohre verschwindet. Hierhin können ihm nur Baby-Mario und Luigi folgen, wenn sie sich unterirdisch fortbewegen. Der Weg durch die Rohre ist recht linear, nach einiger Zeit gelangt Ihr zum Laden des Kapuziners. Hier könnt Ihr Eure gesammelten Bohnen eintauschen. Das zweitteuerste Schmuckstück ist das Wichtigste: Die Brosche zum Vervielfältigen Eurer Erfahrungspunkte gibt's für schlappe siebzig Bohnen.

Ewiges Zwielicht:
Wenn Ihr Euch mit den Babys durch ein stockdüsteres Labyrinth schlagen müsst, sorgen die erwachsenen Brüder vom unteren Bildschirm aus für Lichtblicke. Wenn die Lichtquelle nach der ersten Aktivierung wieder dunkler wird, solltet Ihr die Start-Taste drücken. Kehrt Ihr jetzt ins Spiel zurück, bleibt ein ewiges Zwielicht. In dessen Schein Ihr das dunkle Labyrinth erkunden könnt, ohne ständig den Lichtschalter im unteren Bildschirm zu betätigen.



Tausendfüßler



DS Vorsicht: Den gedopten Shroob könnt Ihr nur per Hammer abwehren.

HP: 250
Ort: Shroob-Fabrik
Brüder-Items: -

Der erste Boss des Spiels schlürft ständig Drinks aus seinem Cocktailglas. Achtet auf die Pilze, die in den Händen der Shroobs oberhalb und unterhalb des Endgegners auftauchen. Wenn ein Pilz nicht rot, sondern gräulich aussieht, solltet Ihr das Alien angreifen. Der giftige Pilz fällt dann in das Glas des Tausendfüßlers und wird prompt weggesoffen. Der Boss läuft in der nächsten Runde grün an und kontert Eure Angriffe nicht mehr. Vermeidet unbedingt, einen roten Powerpilz ins Glas des Wurmes zu kippen. Das bringt dem Fiesling seine Lebensenergie zurück. Wenn Ihr angreift, solange das Riesen-Insekt noch rote Hautfarbe hat, kontert es mit einer Bodenwelle, über die Ihr springen müsst. Nutzt dazu den Synchronsprung.

Monsterei

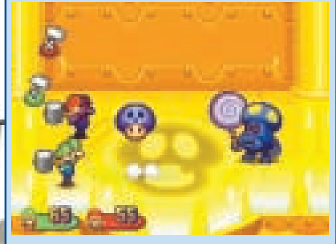


DS Springt hoch, wenn der Boss mit dem freien Arm zum Wurf ausholt.

HP: 500
Ort: Magen des Riesenyoshi
Brüder-Items: Grüne Panzer

Dieser bizarre Boss lauert im Magen eines gigantischen Yoshi auf Euch. Zwischen Euren Helden und dem Boss liegt eine Reihe von fünf Eiern. Bringt ein beliebiges Ei per Doppelsprung zum Platzen, um einen Yoshi in den oberen Bildschirm zu schicken. Habt Ihr fünf Yoshis befreit, bringen sie den Boss mit einem Felsbrocken zu Fall. Jetzt solltet Ihr mit grünen Panzern möglichst viel Schaden anrichten, bevor das Monsterei wieder hochkommt. Zieht der liegende Boss an einer Schnur, greift Euch in der folgenden Dunkelheit ein Geist an - kontert per Hammer. Ein Zug an einer Kette öffnet einen Strudel unter den Brüdern. Hängt die Kette unterhalb des Bosses, richtet sich der Strudel auf Luigi, hängt sie oberhalb auf Mario.

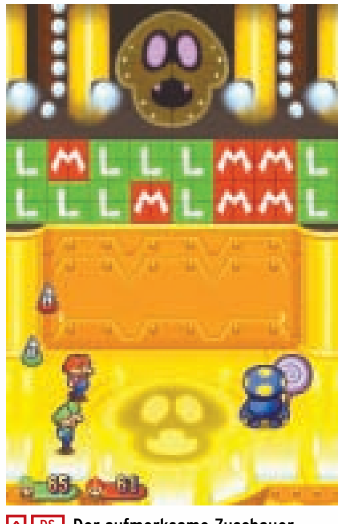
Lutscher-Shroob



DS Blaue Pilze zurückhauen, rote Pilze verputzen und Energie tanken.

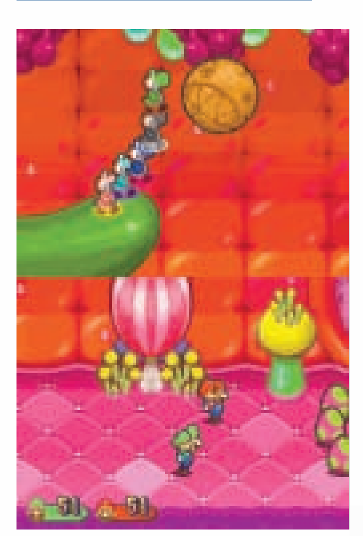
HP: 900
Ort: Koopaseum
Items: Panzer, Kanonen

Der Lolli lutschende Lümmel fragt vor jedem Angriff das Publikum, auf wen er seinen Lutscher schleudern soll. Lasst Euch nicht verwirren und konzentriert Euch nur auf die Buchstaben, nicht auf die Farben. Manchmal ist nämlich das 'M' grün und das 'L' rot. Mit korrektem Timing könnt Ihr den Lolli-Angriff locker überspringen. Wartet, bis der Boss nach hinten ausholt und setzt dann zum rettenden Hopser an. Zwischen Lolli und Pilzattacken blast Ihr dem Pilzkopf Eure Brüder-Items um die Ohren. Panzer und Kanonen verursachen den meisten Schaden. Macht kurzen Prozess: Je länger der Kampf dauert, um so mehr Attacken reiht der Lutscher-Shroob aneinander. Am Ende wirft er den Lolli dreimal nach Euch.



DS Der aufmerksame Zuschauer erkennt: Der nächste Angriff trifft Luigi!

DS Wer zuletzt lacht: Der Kampf um Prinzessin Peach steht kurz bevor.



DS Yoshi-Power: Fünf bunte Saurier stemmen den Felsblock Richtung Feind.



DS Achtung: Springt Ihr gegen diesen Block, erscheint die Piranha-Pflanze.

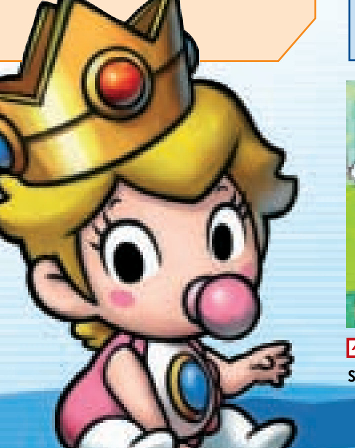
Piranha-Pflanze



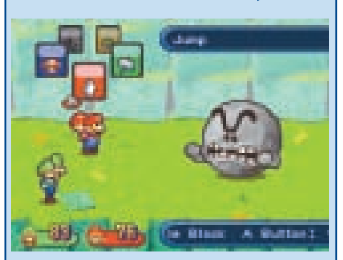
DS In dieser Phase solltet Ihr nicht ins Gebiss der Piranha-Pflanze springen.

HP: 1300
Ort: Wüstenhöhle
Items: Blumen, Trampoline

Die fleischfressende Pflanze hat drei Angriffsstellungen: In der ersten steht sie in voller Größe vor Euch und attackiert mit Kopfsprüngen. Weicht mit Synchronsprüngen aus und attackiert mit Trampolinen oder Feuerblumen. Hat sich der Boss eingebuddelt, könnt Ihr nur mit Feuerblumen oder Panzern attackieren. Jetzt greift der Boss mit einem an der Decke hängenden Block an. Achtet auf die Buchstaben auf dem Block und hämmert ihn zurück. Ist die Blume völlig im Boden verschwunden, solltet Ihr stetig springen, um nicht in den Treibsandstrudel gerissen zu werden.



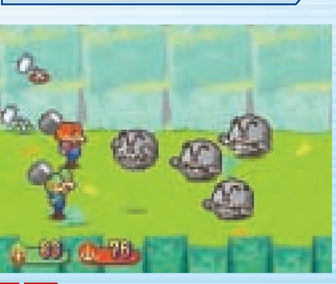
Frau Thwomp



DS Grimmige Dame: Noch hat sich Frau Thwomp nicht vervielfältigt.

HP: 500
Ort: Thwomp-Vulkan
Items: Trampoline, Kanonen

Die steinerne Dame spuckt zu Beginn des Kampfes frech Steinbrocken aus. Zerdeppert die Felsen und sammelt so Brüder-Items, die Ihr gleich wieder zum Angriff nutzt. Trampoline und Kanonen sorgen für gehörige Kopfschmerzen beim Felsgesicht. Schnellt Frau Thwomp in den oberen Bildschirm hinauf, solltet Ihr Euch auf einen Synchron-Sprung vorbereiten, mit dem Ihr der folgenden Schockwelle ausweicht. Die nun angreifenden Mini-Thwomps sind alles billige Klone, bis auf einen. Kontert sämtliche Angriffe mit dem Hammer, dann ist bald nur noch ein einziger Thwompling übrig. Diesen attackiert Ihr wie gehabt mit Trampolinen und Kanonen und zerbröselt so sein Steinherz. Wird er wieder groß, geht's von vorne los.



DS Angriff der Klone: Mini-Thwomps sind zum Glück nicht hammerfest.



DS Schlüsselstelle: Kontert diese Attacke und der Sieg ist nahe!

Bowser & Junior



DS Bowsers Aura soltet Ihr mit Synchron-Sprüngen ausweichen.

HP: 1200 & 700
Ort: Thwomp-Vulkan (Krater)
Brüder-Items: Trampoline

Bowser trägt Bowser-Junior Huckepack und lässt sich von seinem jugendlichen Alter Ego in der ersten Phase des Kampfes regelmäßig heilen. Springt über Bowsers Feuerbälle und die schmerzhafte Energie-Aura. Sobald der kleine Bowser den großen in Panzerform gegen Eure Helden kegelt, müsst Ihr die Hämmer parat haben. Spielt ein paar Runden Panzer-Tennis und haut Bowsers Panzer solange auf Bowser Jr. zurück, bis dieser getroffen wird und wehrlos vor Euch steht. Jetzt lasst Ihr eine Trampolin-Attacke nach der anderen los, bis Bowser Jr. hinüber ist. Danach habt Ihr relativ leichtes Spiel mit dem alten Kröterich. Übersteht Bowser Jr. Eure Angriffe, kehrt sein altes Alter Ego irgendwann zurück.

Shroob-General



Déjà vu: Greift Ihr falschrum an, werden stets neue Bob-Ombs gebracht.

HP: 1600
Ort: Stern-Berg
Items: Blumen, Trampolin

Lasst Euch von der schieren Masse beteiligter Shroobs bei diesem Kampf nicht verwirren. Wenn die drei Träger-Shroobs die Bombe in Eure Richtung werfen, hämmert Ihr sie zurück. Greifen die Träger selbst an, kontert Ihr mit wohlfeilen Sprüngen. Konzentriert Eure Trampolin-Attacken erst auf den hinteren, dann auf den mittleren Shroob-Träger. So kullert die Bombe nach rechts aus dem Bild und detoniert. Die folgende Explosion katapultiert den rosa Anführer der Shroob-Armee vor Eure Nase. Traktiert den Mistkerl mit Euren stärksten Blumen-Items. Nach einer Weile wird ein neuer Bob-Omb gebracht. Wiederholt jetzt die obige Taktik, bis der rosa General mitsamt seiner Bande Geschichte ist.



Liegt der Obershroob im Dreck, haut Ihr ihn mit Schmackes weg.

So geht's: Greift die hinteren zwei Shroob-Träger zuerst an.



Geschafft: Der rosa Pfifferling wird gleich windelweich gekloppt.

Obershroob



Lasst Euch von der Größe des Bosses nicht einschüchtern.

HP: 950 / 1150
Ort: Sternentempel
Items: Rote Panzer, Blumen

Der rote Riesenshroob verwehrt sich dank modischer Stachelfrisur jeglicher Sprungangriffe. Attackiert ihn zu Beginn des Kampfes mit roten Panzern. Schließt Euch der Boss in schleimige Blasen ein, entkommt Ihr der Falle durch stetiges Hopsen. Sobald der Obershroob zu wahrer Größe aufgelaufen ist, taucht ein UFO auf, das die verbleibenden Kampf-Runden als Countdown anzeigt. Keine Panik: Schlagt den Stachelball, den die Untertasse abfeuert, mit dem Hammer zurück, um den Shroob umzuwerfen und eine zusätzliche Kampf-Runde auf das Display zu zaubern. Jetzt attackiert Ihr den roten Rüpel mit Euren stärksten Brüder-Items. So solltet Ihr den Sieg rechtzeitig erringen. Lasst den Countdown nicht auf Null gehen!



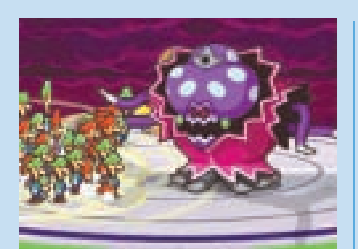
Krieg der Welten: Die Shroob-Prinzessin will Euch mit ihrem dreibeinigen Thron zerquetschen. Kontern!

Shroob-Prinzessin

Und Feuer: Zündet Peachs Stern, wenn er auf die UFOs zielt.

Phase 1
HP: 3000
Ort: Shroob-Schloß
Items: Alle bis auf Mixblumen

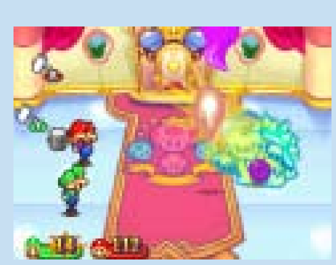
Legt vor den drei folgenden Kämpfen die dynamischen Broschen an, die Marios und Luigis Item-Attacken verstärken. Die erste Phase der Shroob-Prinzessin könnt Ihr erst treffen, nachdem Ihr das runde Kraftfeld mit Trampolin- oder Kettenhund-Attacken zerstört habt. Springt über die Laserschüsse des Kampfthrones und kontert die Dreibein-Attacke mit wackeren Hammerschlägen. Haut Eure stärksten Angriffs-Items (außer den Mixblumen) raus, sobald das Kraftfeld deaktiviert wurde. Nach einiger Zeit regeneriert sich die Energie-Blase und Ihr müsst Euren Angriff von vorne beginnen.



Klopsklopfen: Ohne Beine und Diadem ist Prinzessin Shroob schutzlos.

Phase 2
HP: 3000
Ort: Shroob-Schloß
Brüder-Items: Alle

In dieser Phase des Kampfes wirft Euch Prinzessin Peach ab und an einen Stern zu. Schlagt ihn mit der Y-Taste in den oberen Bildschirm, um möglichst viele UFOs zu zerstören. Ab diesem Teil des Endkampfes solltet Ihr mit Euren Mixblumen angreifen, um Prinzessin Shroob möglichst schnell in ihre letzte Angriffsform zu treiben. Achtet auf die abstürzenden UFOs: Nach links fallende Schiffe treffen Luigi, die anderen Mario. Schlagt die UFOs mit Hammerhieben auf die Prinzessin zurück. Zerstört Ihr die Dinger nicht schnell genug, heilen sie Prinzessin-Shroob. Lasst höchstens ein UFO pro Runde übrig.



Grand Finale: Wer im oberen Bildschirm schwebt, wird nicht verraten.

Phase 3
HP: 3000
Ort: Shroob-Schloß
Brüder-Items: Alle

Die gigantische letzte Form der Prinzessin könnt Ihr erst verwunden, wenn Ihr sowohl ihre Tentakelbeine als auch das Diadem auf ihrem Kopf mit Mixblumen vernichtet habt. Konzentriert Euch danach auf den Rumpf der Monster-Monarchin und ignoriert die Tentakel. Den Tentakel-Rundumschlag übersteht Ihr mit Synchronsprüngen. Speichert nach Eurem Sieg auf jeden Fall den Spielstand. Es folgt ein allerletztes Gefecht, indem Ihr nur noch Konterattacken ausführen dürft. Überspringt die Feuerbälle oder hämmert sie zurück, und die Energieleiste des Endgegners schmilzt dahin.

Gute Unterhaltung!

Multimedia >>

AB SEITE 86

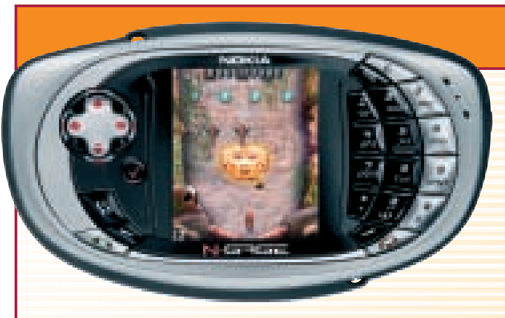
...OLYMPIADE AUF DEM HANDY

Auf den folgenden Seiten stellen wir nicht nur neun brandaktuelle Games vor, wir nehmen zudem 58 Sportspiele unter die Lupe. **Handys vor, noch ein Tor.**



Großer Spielspaß zum kleinen Preis – Handys machen's möglich!

AB SEITE 82



...RESTPROGRAMM FÜRS N-GAGE

Neue Spiele sind Mangelware. Grund genug, die komplette Spiele-Palette fürs N-Gage vorzustellen und nach **günstigen Geheimtipps** zu forschen.

AB SEITE 92

...AUFSTIEG FÜR DEN POCKET-PC



Noch wagen sich etablierte Entwickler wie EA oder Ubisoft nicht an den Mitnehm-PC – für Spielspaß ist dennoch gesorgt: **Gute Spiele statt große Namen.**

AB SEITE 96



...POLE POSITION FÜR PC-ENGINE GT

Das luxuriöse Retro-Handheld begeistert noch heute – warum es eine bessere Software-Bibliothek als die meisten aktuellen Taschenspieler aufweist, verrät unser **Exoten-Feature.**

Leseführung >>

Die ganze Welt des mobilen Entertainments

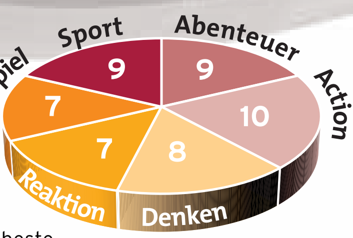
Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den drei Schwergewichten Game Boy, Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Multimedia-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. So finden Freunde von N-Gage und Pocket-PC alles Wissenswerte zu ihrem System auf den eigens dafür reservierten Seiten. Auch normale Handys mit ihren Spiele-Fähigkeiten kommen nicht zu kurz. Ganz zu schweigen von unserer exklusiven Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie der PC-Engine GT. Und nicht zu vergessen: Musik und Film auf UMD-Datenträger für die portable Playstation.
Auf einen Gizmondo-Bericht mussten wir diesmal leider verzichten, da es schlicht nichts Neues zu dieser (Beinahe-) Totgeburt gibt.



N-Gage Arena >>

Nach zweieinhalb Jahren geht die Ära N-Gage langsam zu Ende. Im Oktober 2003 veröffentlichte Nokia reichlich ambitioniert und ebenso blauäugig die Kombination aus Mobiltelefon und -konsole, schon im Folgejahr schob man ein Hardware-Update nach. Die Finnen bewiesen Lernfähigkeit sowie schnelle Reaktion, und merzten mit dem QD die gröbsten Designfehler wie das Fehlen eines von außen zugänglichen keinem modernen Handheld kommt Ihr günstiger an qualitativ ordentlichen bis hochwertigen Zeitvertreib. Neben Verramschaktionen bei Elektro-Discountern ist Ebay momentan die beste Quelle für N-Gage-Neuware - oft seid Ihr schon für unter fünf Euro je Titel dabei. Die offiziellen Preise für

Genreverteilung auf N-Gage



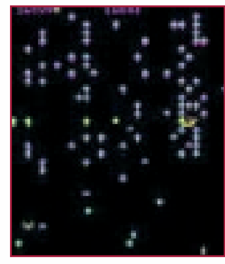
Ausgewogen: Für jedes Spielgenre gibt es etliche N-Gage-Titel.

Gnadenbrot für N-Gage

Nokias Handheld nähert sich seinem Lebensende. Dank günstiger Spiele und einigen Neuheiten sorgt es trotzdem für Spielspaß.

Speicherkarten-Slots aus. Die Maßnahmen waren zwar richtig, aber nur bedingt lebensverlängernd: Trotz anhaltendem Boom von Mobilkonsolen und kurzweiligen Handy-Spielereien scheint die Welt nicht bereit für eine Zwitter-Hardware. Zumindest nicht, wenn diese notgedrungen weniger kann als die jeweiligen Einzelgeräte: PSP und DS lassen sich besser handhaben, aktuelle Telefone bieten Zwei-Megapixel-Kameras, MP3-Funktionalität und kompaktere Formen.

Für viele Mobilspieler lohnt sich dennoch der Besitz eines N-Gage, vor allem wegen der drastisch gesunkenen Software-Preise. Bei die etwa 50 bislang erschienenen Spiele variieren dagegen zwischen 20 und 30 Euro. Natürlich ist die Auswahl im Vergleich zu GBA & Co. eingeschränkt, ein ausgeglichenes Portfolio spricht aber die meisten Geschmäcker mit mehreren lohnenden Titeln an. Strategen kommen dank den Entwicklern Red Lynx mit "High Seize" sowie den beiden "Pathway to Glory"-Teilen auf ihre Kosten. Bei den Rennspielen locken "Asphalt Urban GT" sowie das amüsant präsentierte "Glimmerati". Unangestrengten Zeitvertreib bieten "Mile High Pinball" oder "Worms World Party". Die Hardware selbst ist dagegen immer noch nicht richtig billig: Die erste N-Gage-Variante bekommt Ihr ohne Vertrag für rund 100 Euro, das QD kostet rund 50 Euro mehr. *sf*





Spiele-Parade: Einmal alt ("Atari Masterpieces", ganz oben), einmal neu ("Payload").



"Civilization" ist auf dem PC ein mehrfach ausgezeichneter Strategie-Klassiker. Wir erwarten eine gute N-Gage-Adaption.

Alle erhältlichen N-Gage-Spiele

Titel	Genre	Wertung (Ausgabe)
Ashen	Action » Ego-Shooter	
Asphalt Urban GT	Rennspiel » Arcade	
Asphalt Urban GT 2	Rennspiel » Arcade	7 (Nr. 3)
Atari Masterpieces Vol. 1	Action » Geschicklichkeit	6 (Nr. 2)
Bomberman	Reaktion » Geschicklichkeit	
Call of Duty	Action » Ego-Shooter	
Catan	Denken » Runden-Strategie	6 (Nr. 1)
Colin McRae Rally 2005	Rennspiel » Simulation	
Crash Nitro Kart	Rennspiel » Arcade	
Elder Scrolls Travels: Shadowkey	Abenteuer » Rollenspiel	
FIFA Football 2004	Sport » Fußball	
FIFA Football 2005	Sport » Fußball	
Ghost Recon: Jungle Storm	Action » Ego-Shooter	
Glimmerati	Rennspiel » Arcade	8 (Nr. 1)
High Seize	Denken » Runden-Strategie	7 (Nr. 2)
King of Fighters Extreme	Action » Beat'em-Up	
Marcel Desailly Pro Soccer	Sport » Fußball	
Mile High Pinball	Reaktion » Geschicklichkeit	8 (Nr. 3)
MLB Slam!	Sport » Baseball	
Moto GP	Rennspiel » Simulation	
One	Action » Beat'em-Up	8 (Nr. 2)
Operation Shadow	Action » allgemein	
Pandemonium	Reaktion » Jump'n'Run	
Pathway to Glory	Denken » Runden-Strategie	
Pathway to Glory: Ikusa Islands	Denken » Runden-Strategie	9 (Nr. 3)
Pocket Kingdom	Abenteuer » Rollenspiel	
Puyo Pop	Denken » Knobelspiel	
Puzzle Bobble VS	Denken » Knobelspiel	
Rayman 3	Reaktion » Jump'n'Run	
Red Faction	Action » Ego-Shooter	
Requiem of Hell	Abenteuer » Action-Rollenspiel	
Rifts: Promise of Power	Abenteuer » Rollenspiel	7 (Nr. 2)
Roots, The: Gates of Chaos	Abenteuer » Action-Rollenspiel	6 (Nr. 1)
Sims brechen aus, Die	Denken » Simulation	
Sonic N	Reaktion » Jump'n'Run	
Spider-Man 2	Reaktion » Jump'n'Run	
Splinter Cell: Chaos Theory	Action » allgemein	
Splinter Cell	Action » allgemein	
SSX: Out of Bounds	Sport » Trendsport	
Super Monkey Ball	Reaktion » Geschicklichkeit	
System Rush	Rennspiel » Arcade	6 (Nr. 2)
Tiger Woods PGA Tour 2004	Sport » Golf	
Tomb Raider	Abenteuer » Action-Adventure	
Tony Hawk's Pro Skater	Sport » Trendsport	
Virtua Tennis	Sport » Tennis	
Worms World Party	Denken » Knobelspiel	
WWE Aftershock	Sport » Wrestling	
Xanadu Next	Abenteuer » Action-Rollenspiel	
X-Men Legends	Abenteuer » Action-Adventure	
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	Abenteuer » Action-Adventure	7 (Nr. 2)

* Jeweils der beste Vertreter eines Genres ist farbig gekennzeichnet.

Neues für N-Gage

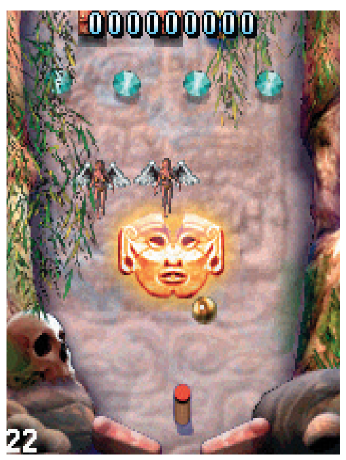
Zwar existieren mit "Habbo Islands" oder "Shadow-Born" noch ein paar vage angekündigte Spieleprojekte für die zweite Jahreshälfte, bislang sind aber nur vier Neuveröffentlichungen fürs N-Gage sicher. Richtig freuen dürfen sich Strategen über die Umsetzung des Sid-Meier-Klassikers "Civilization" - die traditionelle Runden-Strategie glänzt mit gehöriger Spieltiefe sowie enormem Suchtpotenzial und erscheint bereits im Februar. Im März folgen dann die zweiten "Atari Masterpieces", in denen acht antike Automatenspiele recht nah am Original präsentiert werden. Durch Eure Leistungen in "Asteroids Deluxe", "Space Duel" oder "Centipede" schaltet Ihr zudem vier VCS-Titel frei. Im selben Monat könnt Ihr das umfangreiche Runden-Strategical "Glory in Death" genießen - "Warhammer 40.000"-Fans kommen bei 60 Story-Schlachten und ebenso vielen unterschiedlichen Einheiten auf ihre Kosten. Weniger eindrucksvoll ist der letzte aktuell bestätigte Titel: Bei "Payload" rast Ihr ab April mit "Wipeout"-inspiriertem Schwebegerät durch zehn offene 3D-Landschaften.

Mile High Pinball

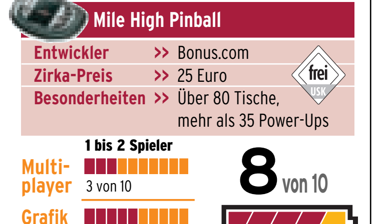
Reaktion >> Flipper

Der Name ist Programm: "Mile High Pinball" lässt Euch die Silberkugel bis ins All schlenzen – 80 unterschiedliche Tische liegen zwischen Startpunkt und luftleerer Höhe. Anfangs schießt Ihr den Ball einfach über den oberen Rand der vertikal scrollenden Levels, um zur nächsten Ebene zu gelangen. Schon bald müsst Ihr zum Weiterkommen aber bestimmte Ziele abräumen oder sämtlichen herumschwirrenden Aliens die Energieleiste runterflippern.

Etliche Power-Ups wie Raketenkugel oder Multiball, Münzen, die Ihr im Item-Shop investiert, und viele versteckte Bonustische motivieren mächtig. Dank automatischem Speichern flippert Ihr Euch immer wieder mal ein Stückchen höher. Selbst die unscheinbare Technik kann dem Suchtpotenzial nichts anhaben.



Flippert Euch durch 80 fantasievoll gestaltete Tische bis in den Himmel.



Einfach gestrickte, aber hochmotivierende Flipper-Action mit vielen versteckten Levels und Tisch-Editor.

Asphalt Urban GT 2

Rennspiel >> Arcade

Gamelofts Handy-Rennen ist fast so umfangreich wie ein Heimkonsolen-Raser: Über 30 lizenzierte Autos und Motorräder verdient Ihr Euch bei rund 60 Wettbewerben, die auf 14 Strecken in Städten wie Paris, Rio oder San Francisco ausgetragen werden. Ob pausenloser Nitroeinsatz, Copjagden, Elimination-Rennen oder heftige Crashes – das zweite "Asphalt Urban" ist reich an Zutaten, die ein Arcade-Rennspiel kurzweilig und spannend machen.

Leider hält die Technik nicht ganz mit: Die Stadtlandschaften sind ein bisschen zu polygonreich, die Action ist ein wenig zu effektvoll für Nokias Spielehandy. Die Folge: schwächelnde Bildrate und fehlende Übersicht. Könnt Ihr Euch damit abfinden, bekommt Ihr mit "Asphalt Urban GT 2" eine spaßige und – für die Plattform – unglaublich vielfältige Raserei.



Je mehr Unfälle und kaputtes Stadtinventar, desto mehr Polizei verfolgt Euch.



Arcade-Raser mit großem Umfang, der zu seinem Nachteil an die Grenzen der Hardware stößt.

Pathway to Glory

Ikusa Islands

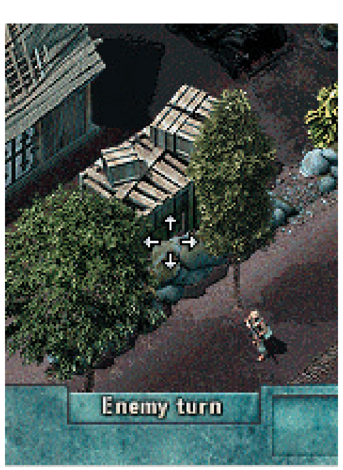
Denken >> Runden-Strategie



Ein zweites Mal schicken Euch die finnischen Mobilmeister Red Lynx an die Weltkriegs-Front – nach Europa dient nun der pazifische Raum als Kulisse für gewitzte Strategiegefechte. Bevor es in die Schlacht geht, pickt Ihr eine Handvoll Soldaten aus Eurem Kämpferpool und rüstet sie aus – welche Spezialisten (wie Scharfschützen oder Grenadiere) im bevorstehenden Gefecht besonders nützlich sind, ist allerdings eine Frage von Versuch und Irrtum.

Wie beim Vorgänger sind Spiellogik und Handhabung makellos: Gemäß ihrer Aktionsspunkte zieht Ihr Eure Leute überlegt durchs Gelände, erledigt den japanischen Feind mit Bazooka oder Karabiner, duckt Euch hinter eine Mauer und besetzt Fahrzeuge oder Geschütze. Wer zu wagemutig vorstößt und seine Deckung vernachlässigt, erlebt schnell sein blaues Wunder: die Asiaten sind aggressiv, Eure Leute nicht besonders widerstandsfähig. Obwohl sämtliche Tasten genutzt werden, ist die Steuerung rasch verinnerlicht – zudem habt Ihr alle Zeit der Welt zum Handbuchstudium, Grübeln oder Bestaunen der detailreichen, hübschen Iso-Optik. Auch die witzige Sprachausgabe und der atmosphärische Soundtrack gefallen, ebenso wie der reichhaltige Mehrspieler-Modus – bis zu sechs Leute an einem Gerät, via Bluetooth oder die N-Gage Arena erleben intensive Schlachten.

"Ikusa Islands" ist die gelungene Fortsetzung eines tollen Strategiespiels, arm an Verbesserungen (etwas Feinschliff, ein paar frische Waffen und ein neues Szenario), aber reich an Herausforderung. Eigentlich schade, dass die Reihe N-Gage-exklusiv ist.

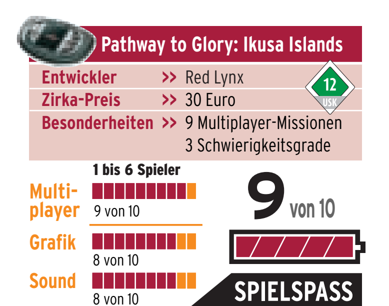


Nach Euch zieht der Feind: Leider folgt ihm die Kamera dabei nicht.

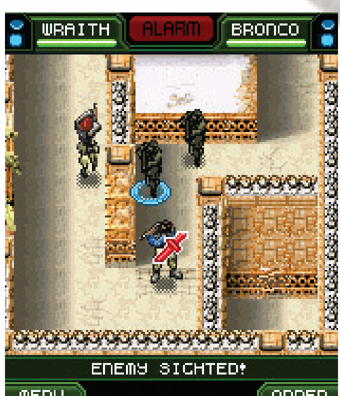




Die verschiedenen Waffen wollen klug eingesetzt sein: Je nach Situation und Gegner vertraut Ihr auf Sturmgewehr, Bazooka und Raketenwerfer oder werft flink eine Granate.



Handy-Games >>





Icon-Befehle starten Angriffe (oben), öffnen Türen und sogar Mauern (unten): der Soldat bestätigt mit Digi-Stimme!

Ursprünglich war "Socom" ein reiner Online-Shooter, aber die neuen Episoden für PS2, PSP und Handy kann man auch solo spielen – auf dem Handy sogar ausschließlich. "Mobile Recon" führt Euer zweiköpfiges Soldatenteam nach Nordafrika, wo Ihr die kriegerischen





Sicherheit geht vor Action: Nehmt die Feinde mit der Sniperrifle aufs Korn (links) und sucht bei Gegenfeuer immer Deckung (rechts).

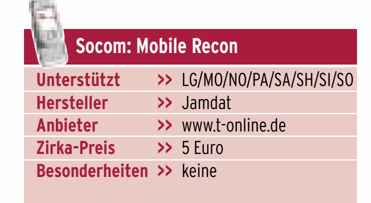


Socom: Mobile Recon

Action >> Ballerspiel

Nieder mit der Achse des Bösen: Bei den Sony Seals gibt Euch der KI-Kamerad Feuerschutz!

Pläne eines fiktiven Regimes sabotiert und Geiseln befreit. Statt die Navy Seals Wraith und Bronco direkt zu steuern, kommandiert Ihr sie mit Fadenkreuz und Icon-Befehlen: Sobald Ihr auf eine Stelle klickt, rückt das Duo vor. Bei Kontakt mit Gegnern und interaktivem Level-Inventar verändert sich der Cursor; so könnt Ihr ohne lästige Menüs mit verschiedenen Waffen und Sprengstoffen hantieren. Während Wraith präzise Schüsse ausführt, agiert Kollege Bronco eigenständig – er hört aber auf Befehle, stellt das Feuer ein oder legt einen Sprengsatz. Zum Glück, denn die Seals wollen unentdeckt bleiben – in den Schatten von Mauern z.B. übersehen Euch die Wachtposten. Lautlose Krieger erstehen schnell neue Waffen wie Sniperrifle und Sturmgewehr mit Granatwerfer; damit lassen sich MG-Nester schneller ausmerzen. Leichter werden die acht Missionen dadurch nicht, denn beim nächsten Besuch lauern neue Feinde und Aufgaben.



Socom: Mobile Recon

Unterstützt	>> LG/MO/NO/PA/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> Jamdat
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine



Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10



9 von 10 SPIELSPASS

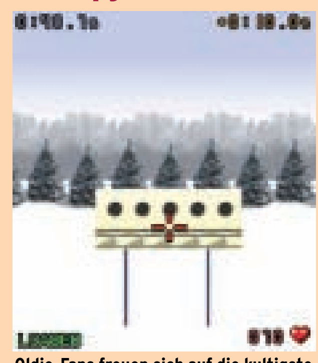
Aufregende Feuergefechte mit simpler Steuerung. Die Missionen enthüllen immer wieder neue Geheimnisse.

Handy Hersteller >>

Jedes einzelne Handy-Modell, mit dem die getesteten Spiele kompatibel sind, können wir leider nicht aufzählen: Wir halten uns an ihre Hersteller, deren Abkürzungen Ihr in der Tabelle unten findet.

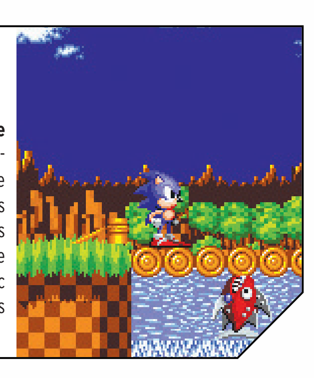
LG	LG
MO	Motorola
NO	Nokia
PA	Panasonic
SA	Samsung
SH	Sharp
SI	Siemens
SM	Sagem
SO	Sony Ericsson

Eisiger Retro-Sport von Epyx



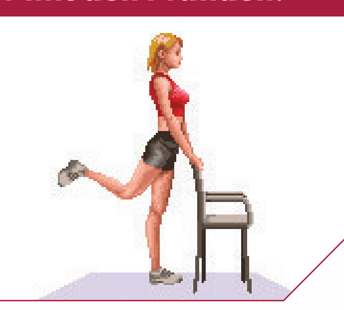
Oldie-Fans freuen sich auf die kultigste Umsetzung der Winter-Olympiade: Nach „California Games“ will Mforma nun auch Epyx' „Winter Games“ in traditioneller 2D-Optik aufs Handy bringen. Geplant sind die vier Disziplinen Biathlon, Eisschnelllauf, Skiabfahrt und Skispringen. Außerdem werdet Ihr offiziellen Zeremonien wie der Entzündung des olympischen Feuers beiwohnen.

Sonic holt zum Doppelschlag aus!



Ifone macht den Sega-Klassiker „Sonic the Hedgehog“ mobil: Die Umsetzung des Mega-Drive-Jump'n'Runs soll sich laut Hersteller so schnell wie das Original spielen und alle Elemente des Vorbilds enthalten. Wegen des mächtigen Speicherbedarfs wird das Abenteuer aber auf zwei Episoden geteilt, die jeweils drei der sechs Hüpfwelten enthalten. „Sonic the Hedgehog Part 1“ erscheint schon im Februar, das Finale mit Dr. Robotnik folgt im November.

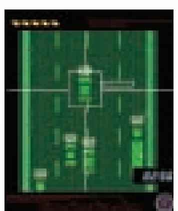
Mobiler Trainer: Runter mit den Pfunden!



Mit der „Fitness Bible for Girls“ will Fun Mobile die Kilos purzeln lassen: Aus persönlichen Daten wie Alter, Körpermaßen und Gewicht errechnet der Fitnesstrainer für jedes Mädel ein individuelles Trainingsprogramm. Die „Girls“-Version berücksichtigt sogar den Menstruationszyklus. Empfohlene Übungen veranschaulicht die Software mit Echtzeit-Animationen – macht einfach mit! Zudem soll der Trainer zahlreiche Gesundheitstipps auf Lager haben.

24

Abenteuer >> Action-Adventure



Moderne Verbrecherjagd: Verfolgt den Fluchtwagen mit dem Nachtsichtgerät!

Im Abenteuer zur TV-Serie spielt Ihr einen Assistenten, der Terrorbekämpfer Jack Bauer bei seinen Ermittlungen hilft. Je nach Auftrag müsst Ihr für Jack Coderätsel knacken, Gefangene verhören oder das Versteck der Verbrecher per Wärmebildkamera ausspionieren. Dabei steht Ihr natürlich unter Zeitdruck, denn wie beim Vorbild zählt in den "24" jede Sekunde! Dank Original-Gimmicks fühlen sich Fans wie ein CTU-Agent, Neulinge wird das Zeitlimit dagegen nerven.

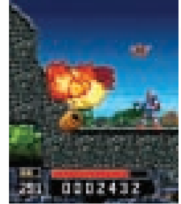
Betriebssystem	>> MO/NO/PA/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Originell, aber kein Dauerbrenner: Helft Jack mit Hightech-Minispielen!

Turrican

Action >> Jump'n'Shoot



Robobrut: Flambiert das Nest, bevor weitere Bienen entweichen!

Auch dem berühmten Amiga-Söldner von Manfred Trenz scheint die Rente nicht zu schmecken, deshalb ruft er jetzt zu einem neuen Abenteuer: In "Turrican" erforscht Ihr neue Levels mit altbekannten Monstern und Grafikelementen. Wie im Klassiker vertreibt Ihr Drohnen und Walker mit mächtigen Beams, Streufeuer und Rundumlaser! Wegen des kleinen Bildausschnitts habt Ihr natürlich weniger Action auf dem Display: Ihr könnt kaum ausweichen und müsst daher die Extrawaffen taktisch einsetzen!

Betriebssystem	>> LG/MO/NO/PA/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> THQ Wireless
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> Zweispieler-Modus (abwechselnd)

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Unterhaltsamer Baller-Remix mit mächtigen Waffen und Explosionen!

Die Sims 2 Mobile

Denken >> Simulation

Auch im Handy machen es sich "Die Sims" gemütlich: Wie im Konsolen-Vorbild erschafft Ihr eine Spielfigur und zieht dann in einer Wohngemeinschaft ein. Mit Plaudereien findet Ihr schnell Freunde, aber auch Feinde: Im virtuellen Freundeskreis wird geflirtet, getanzt und gefeiert. Euer Sim lässt dabei nicht nur die Sau raus, sondern hat auch Bedürfnisse wie Schlaf, Hunger und Reinlichkeit. Deshalb müsst Ihr schon mal den Dreck der Freunde schrubben, damit sich Euer Sim wieder wohl fühlt. Das innovative Spielprinzip animiert auch in der Mobil-Variante zu sozialen Experimenten, wobei Euer Handlungsspielraum deutlich eingeschränkt ist. So verkommen die Gespräche nach einiger Zeit zum Routine-Palaver, mit dem Ihr etwas monoton Statuswerte pusht.

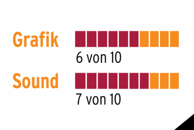


Die Balken unten zeigen Bedürfnisse: Diese Sim will futtern und TV gucken!



Die Sims 2 Mobile

Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA/SH/SI/SO
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.iplay.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine



Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Die Lebenssimulation gibt sich auch auf Handy-Display experimentierfreudig, bietet aber nur begrenzte Aktionen.

The two Thrones

Prince of Persia

Reaktion >> Jump'n'Run

Während PSP-Spieler in "Revelations" (Seite 26) mit einer aufgewärmten Episode abgespeist werden, genießen Handy-Fans die Umsetzung des aktuellen Abenteuers für PC und Konsole: Um sein Volk zu retten und den Thron zu erobern, muss der Prinz von Persien das antike Babylon stürmen. Diesmal ist er aber nicht allein, denn die schwarze Seite seiner Seele hat Gestalt angenommen: Ihr steuert den Prinzen und sein Alter Ego abwechselnd, bis sich der Prinz schließlich seinem Dämon stellt.

In den Tempeln, Palästen und Ruinen überzeugt der Prinz vor allem mit seinen akrobatischen Talenten. Ihr lauft an Wänden, rutscht schräg gespannte Seile herunter und schwingt an Stangen und Ketten über Abgründe. Natürlich erwarten Euch auch einige Fallen wie Stacheln und schwingende Felskeulen. Ebenso spektakulär sind die Kämpfe mit Soldaten und Minotauren, bei denen Ihr mit dynamisch animierten Wirbel- und Sprungattacken beeindruckt. Außerdem dürft Ihr zwischen Doppelsäbel und Peitsche wählen.

Trotz der vielen Manöver bleibt die Steuerung immer simpel: Die Attacken klappen mit nur einer Taste, Ihr müsst sie nur im korrekten Augenblick drücken – so könnt Ihr vom Rutschseil direkt auf den nächsten Gegner springen. Habt Ihr die Logik erstmal verinnerlicht, wird das Abenteuer recht einfach: Die Story spielt Ihr in knapp einer Stunde durch. Neben dem zweiten Helden sorgen auch Minispiele für Abwechslung, in denen Ihr etwa auf dem Rücken eines Drachen reitet und mit dem Streitwagen Konkurrenten rempelt. Das rasante wie unkomplizierte Gameplay verlockt immer wieder zu einer Märchenstunde.



Eure Mühen werden belohnt: Am Levelende winken liebliche Haremsdamen!



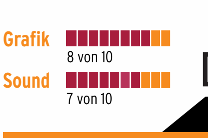


In Babylon wimmelt es vor Hinterhalten (links) und tödlichen Fallen (rechts): Flotte Kämpfe und Kraxeleien wechseln sich nicht nur ab, sie lassen sich auch verbinden!



Prince of Persia: The two Thrones

Unterstützt	>> MO/NO/PA/SA/SM/SO
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> komplett deutsch

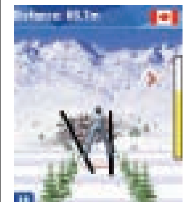


Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Mit Salto, Wirbel und Schwung durchs Märchenschloss: Dem Prinz gelingt eine akrobatische Meisterleistung!

Torino 2006

Sport >> Olympiade



Bei allen Disziplinen (hier Skispringen) blickt Ihr dem Sportler über die Schulter.

Wer die Winter-Olympiade im TV verpasst, kann zumindest heimlich unterm Bürotisch mitfiebern: Die Disziplinen Skispringen, Abfahrtslauf, Bob und Eisstockschießen steuern sich passabel, sind aber recht trocken und unspektakulär in Szene gesetzt. Obendrein ist der Schwierigkeitsgrad unausgeglichen: Die Abfahrt gelingt auf Anhieb, während Ihr für erste Eisstock-Erfolge mächtig übt. Die Online-Bestenliste ist nett, kann den fehlenden Mehrspieler-Modus aber nicht ersetzen.

Betriebssystem	>> LG/MO/NO/PA/SH/SM/SO
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> Online-Bestenliste

Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10
5 von 10 SPIELSPASS

Trist und unausgewogen inszenierter Vierkampf zur Olympiade.

Slyder

Denken >> Knobelspiel



Der blaue „Slyder" muss sich vor den roten Monstern in Acht nehmen.

Der "Slyder" besitzt zwar eine ärmliche Grafik, stellt Euch aber mit seiner Rutsch-Logik vor höchst knifflige Aufgaben. Wenn Ihr ihn anstoßt, flutscht er geradewegs bis zum nächsten Hindernis - mit etwas Pech auch in Grube oder Monster-Rachen. In den 150 verzwickten Labyrinthen werdet Ihr viele Stunden über mögliche Pfade zum jeweiligen Ausgang grübeln. Weil neue Elemente wie klebriger Kaugummi und Füllsteine hinzu kommen, müsst Ihr immer komplexer analysieren.

Betriebssystem	>> LG/MO/NO/PA/SH/SM/SO
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 3 von 10
Sound 4 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

150 clevere Rätsel und der Kampfmodus lassen Eure grauen Zellen glühen!

Schatten der Vergangenheit
Die drei Fragezeichen

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Die Umsetzung der Jugendkrimis "Die drei Fragezeichen" ist ein Fall für Kenner, denn in ihrem ersten Videospiel-Auftritt stehen die drei Detektive vor einem besonderen Rätsel. Ein Kidnapper entführt Tante Matilda und schickt Justus, Peter und Bob auf eine Schnitzeljagd in die Vergangenheit. Dabei besucht Ihr klassische Schauplätze, plaudert mit alten Bekannten und löst Rätsel, bei denen die Kenntnis der Bücher und Hörspiele deutliche Vorteile verschafft. Gesteuert wird das Adventure mit Icon- und Textmenüs, so lassen sich Indizien unter die Lupe nehmen sowie Werkzeuge kombinieren. Das nostalgische Download weckt Erinnerungen, baut aber zu wenig Spannung auf.

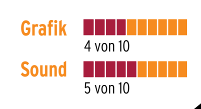


Peter hat mal wieder Schiss: Über viele Dialoge können nur Kenner schmunzeln.



Die drei Fragezeichen

Unterstützt	>> MO/NO/SA/SH/SM/SI/SO
Hersteller	>> Exozent Games
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutscher Text



Grafik 4 von 10
Sound 5 von 10



7 von 10 SPIELSPASS

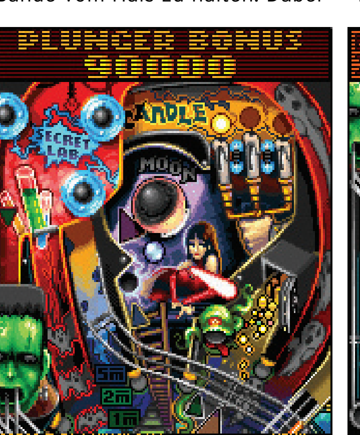
Weniger spannend, aber intelligent wie die Buchvorlage: Wer bei Justus mithalten will, braucht eine gute Spürnase!

Mystery Mansion Pinball

Reaktion >> Flipper

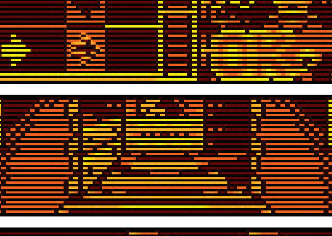
In Gamelofts Gruselhaus ist die Hölle los: Frankenstein steigt aus seinem Grab, Schleimmonster fletschen die Zähne und sexy Vampirgirls locken den achtlosen Sünder mit ihren Reizen ins Verderben. Zum Glück habt Ihr Stahlkugeln und Schläger, um Euch die schaurige Bande vom Hals zu halten. Dabei bietet der "Mystery Mansion Pinball" fast alle Features, die man von einem realen Flipperautomaten kennt: Im zwei Bildschirme großen Tisch katapultiert Ihr die Kugel auf Bumper und Hochbahnen, durch Tore und in Löcher. Wer dabei Lichterketten und Buchstaben vollständig erleuchtet oder Mehrfachboni absahnt, entdeckt weitaus mehr als nur Extra- und Multibälle: Oben im Bild simuliert "Mystery Mansion Pinball" stets die LED-Anzeige realer Flipper, auf der euphorischer Punkteregen Eure Abschüsse feiert.

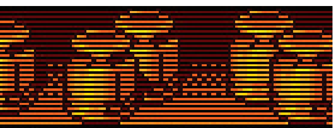
Ist der Ball erstmal im sicheren Loch, wird außerdem Eure Geschicklichkeit und Reaktion in einigen Minispielen geprüft: So verpasst Ihr dem Frankenstein-Monster mit korrekt dosierten Stromstößen eine Starthilfe und sucht den Hausschlüssel unter den fünf Hütchen, die wild durcheinander gemischt werden. Wer die vielen Geheimnisse entdecken will, muss sich allerdings auch gehörig anstrengen: Während Ihr Bumper und Konsorten mit Leichtigkeit trefft, erfordern die mächtigeren Hotspots präzise Schüsse. Und die sind nicht leicht, denn dank der realistischen Kugelphysik, vieler bunter Blinklämpchen und abgedrehten Gruselsounds fühlt Ihr Euch wie in einer Spielhölle.





Im oberen Bereich des Flippers winden sich Bahnen auf mehrere Ebenen (links): Auch wenn die Kugel ganz unten rollt, könnt Ihr die Auffahrten deutlich erkennen (rechts).



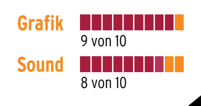


Wiederbelebung, Wagenfahrt und Hütchen raten zockt Ihr als LED-Minispiele.



Mystery Mansion Pinball

Unterstützt	>> MO/NO/SA/SH/SM/SO
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> keine



Grafik 9 von 10
Sound 8 von 10

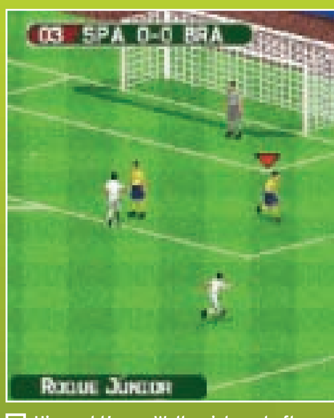


8 von 10 SPIELSPASS

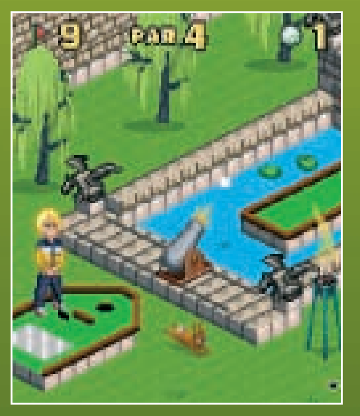
Hier blinkt und scheppert jeder Pixel: Aufwändiger Flipper im B-Movie-Stil, der vor Extras nur so strotzt!



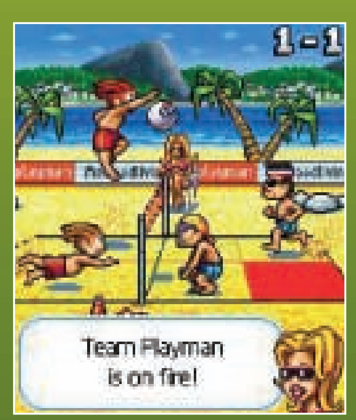
Klasse Fußball rund um die Champions League mit spaßigem Minispiel für die Halbzeit: „2005 Real Football".



Hier geht's zur Weltmeisterschaft: Electronic Arts bringt sein Fußballspiel mit offizieller FIFA-Lizenz.



Bewegliche Hindernisse und interaktives Golfplatz-Inventar machen „Mini Golf Castles" zum kniffligen Geheimtipp.

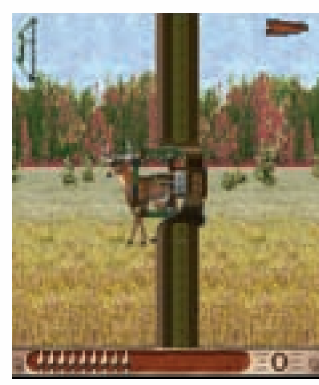


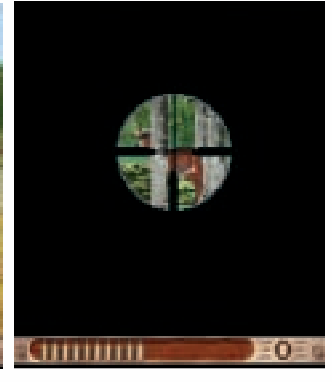
Wer in „Playman Beach Volley" gewinnen will, muss das Schlag-Timing und sogar Antäuschmanöver beherrschen.



SPORT FÜR TASCHENSPIELER

Egal ob pure Action, Teamtaktik oder knifflige Kunstschläge: Sportspiele treiben Euch den Schweiß auf die Stirn!





Die Jagdsimulation „Deer Hunter" kommt von der Playstation 2 aufs Handy: Das Wild erlegt Ihr mit Bogen (links), Gewehr (rechts) und Armbrust.

Wer im Bus oder Zug den Fußball kickt, fliegt beim nächsten Halt raus. Deshalb greift Ihr besser zum Handy, auf dem sich vielfältige Sportarten nachspielen lassen. Dabei kommt Ihr schon mal ins Schwitzen, weil Ihr z.B. beim 100-Meter-Lauf von "Playman Summer Games 2" möglichst schnell auf die Tasten hämmert. Handy-Sport muss jedoch nicht unbedingt der Mainstream und schon gar nicht anstrengend sein: Freunde relaxter Freizeitgestaltung erholen sich sogar beim Angeln und Jagen.

Klassische Sportarten

Die berühmteste Sportart ist hierzulande natürlich Fußball. Allerdings stellt gerade der Mannschaftssport die Handy-Technik auf eine harte Probe. Sie muss nicht nur 21 intelligente Mitspieler simulieren, sondern mit dem kleinen Display auch noch Überblick gewähren. Deshalb wollen sich nur bei "FIFA 06 Mobile" (siehe *Mobile Gamer* Ausgabe 2) und "2005 Real Football" spannende Matches einstellen. Letzteres lockert den Ballwechsel zudem mit Gags auf, so dürft Ihr auch mal als Flitzer auf den Rasen und vor Ordnern flüchten. Dreckigen Fußball spielt Ihr dagegen in "Street Soccer 2"; hier wird bei Körperkontakt in einen Prügel-Modus gewechselt – originell, aber Teamtaktiken bleiben dabei auf der Strecke.

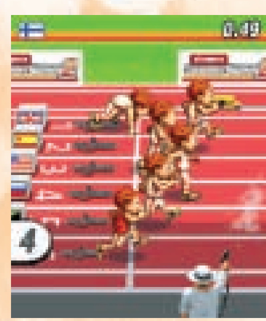
Der schnelle Tennissport wird auf dem Handy meist mickrig und

lahm: "Actua Tennis" ist bislang die einzig akzeptable Umsetzung. Wesentlich leichter und vielfältiger klappt's beim Golf: Dank der unkomplizierten Steuerung spielt sich "Tiger Woods PGA Tour 2005" ähnlich komplex wie die Handheld-Brüder. Wer den Ball lieber durch trickreiche Hindernisbahnen stößt, greift zum exzellenten "Mini Golf Castles". Es gibt aber auch ein Ballspiel, das Mannschaftsport, Echtzeit-Action und taktisches Gameplay vereint: Beim "Playman Beach Volley" klappt die Ballannahme automatisch, Ihr konzentriert Euch auf Aufschläge und Finten.

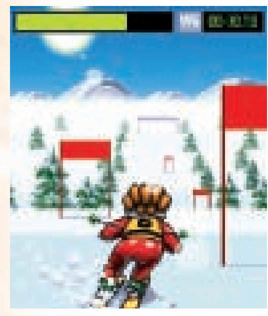
Olympia & Co.

Fast schon ein eigenes Genre ist der Mehrkampf, denn hier kassiert der Sportler eine Gesamtwertung für verschiedene Disziplinen – ähnlich einer Minispiel-Sammlung. Hier solltet Ihr Euch nicht an berühmte Namen wie "Decathlon", "California Games" und "Track and Field" halten, weil die lizenzierten Klassiker bislang nur mittelmäßig umgesetzt wurden. Zum Glück schafft Mr. Goodliving mit exzellenten Clones Ersatz: "Playman Summer Games 2" und "Playman Winter Games" passen die Rüttel- und Reaktionstests nicht nur optimal an die Handy-Steuerung an, sondern beeindrucken auch mit dynamisch animierten Comic-Sportlern. Bis zu sieben Spieler dürfen mitmachen.

Originell, aber nicht ganz ausgereift ist das Trickfußball "Adidas All-Star Football" – hier schießt Ihr durch die Mauer und haltet den Ball mit Kicks in der Luft. Im Gegensatz zum Wettfurzen von "South Park Sports Day" werden immerhin Fairness und Anstand gewahrt.



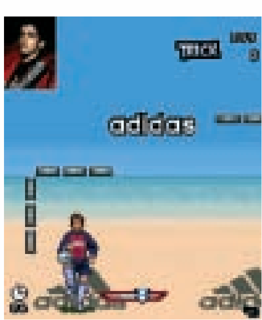
„Playman Summer Games 2" verzückt mit Comic-Grafik.



Flott und übersichtlich: Slalom in „Playman Winter Games".



„California Games" kann leider nur grafisch überzeugen.

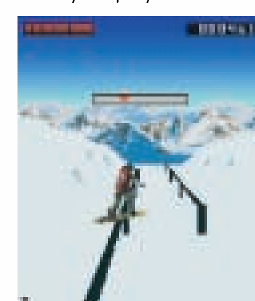


Beim Adidas-Trickball kickt Ihr auch auf schwebende Steine.

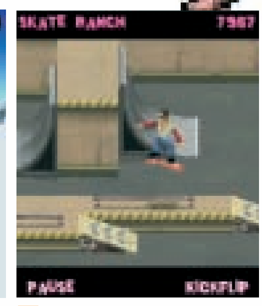
Für Liebhaber

Der Trubel um Olympiade und Fußball-WM hängt Euch schon zum Hals raus? Dann wählt einen alternativen Sport: Action-Fans versuchen sich in "Tony Hawks American Wasteland" oder "Extreme Air Snowboarding" an spektakulären Stunts. Wer sich bei seinen Tricks lieber Zeit lässt, greift zu "Midnight Billard" oder "Midnight Bowling". Und es geht noch exotischer: In "Shark Hunt" werft Ihr die digitale Angel aus und der "Deep Hunter" schleicht sich an, um Hirsch und Wildsau aufs Korn zu nehmen.

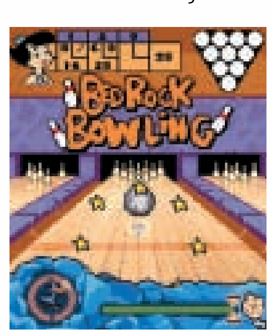
Selbst den geruhsamen Rentnersport Eisstockschießen könnt Ihr auf dem Handy zocken: "Bomberman"-Erfinder Hudson bringt das Scheibenschieben mit seinem "Curling" aufs vereiste Handy-Display. *oe*



„Extreme Air Snowboarding" lockt mit Polygon-Optik.

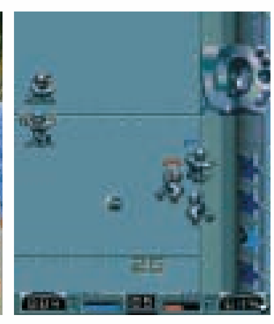


Im „American Wasteland" skatet Tony recht ruckfrei.



Komfortables Kegeln mit Familie Feuerstein.

Bitte mit Gefühl: In „Shark Hunt" zerrt Ihr an der Angel.



„Speedball 2" ist ein Brutalo-Rugby der Bitmap Brothers.

Klassische Sportarten

Name	Hersteller	Sportart	Wertung
2004 Real Football	Gameloft	Fußball	6 von 10
2005 Real Football	Gameloft	Fußball	8 von 10
Action Hockey - DEL Edition	Ojom	Eishockey	6 von 10
Actua Tennis	Zoo	Tennis	7 von 10
Andre Agassi Tennis	COM2US	Tennis	6 von 10
Coca Cola Soccer	Blue Shere	Fußball	7 von 10
FIFA 06 Mobile	Electronic Arts	Fußball	7 von 10
FIFA Football 2005	Digital Bridges	Fußball	6 von 10
Golf Club 3D	Elkware	Golf	6 von 10
Golf Club	Iomo	Golf	5 von 10
Maria Sharapova Tennis	I-play	Tennis	7 von 10
Mini Golf Castles	Digital Chocolate	Minigolf	8 von 10
Monkey Ball Minigolf	Ifone	Minigolf	7 von 10
Playman Beach Volley	Mr. Goodliving	Volleyball	8 von 10
PMGA Minigolf	Synergenix	Minigolf	7 von 10
Pub Football	Iomo	Fußball	6 von 10
RTL Skispringen 2005	Mobile Scope	Skispringen	7 von 10
RTL Skispringen 2006	In-Fusio	Skispringen	6 von 10
Sensible Soccer	Kuju Entertainment	Fußball	7 von 10
Sportschau Fußball Manager 2006	Ojom	Fußball	6 von 10
Street Soccer 2	Digital Chocolate	Fußball	7 von 10
Street Soccer	Sumea	Fußball	7 von 10
Tiger Woods PGA Tour 2005	Digital Bridges	Golf	8 von 10
Top Spin	Jamdat	Tennis	6 von 10
Vijay Singh Pro Golf 2005	Gameloft	Golf	7 von 10
Worms Golf	THQ Wireless	Golf	6 von 10

Mehrkampf

Name	Hersteller	Wertung
5 Rings Decathlon	Microforum	6 von 10
Adidas All-Star Football	Glu	6 von 10
California Games	Mforma	6 von 10
Eurosport Track and Field 2004	THQ Wireless	7 von 10
Fette Sau	Arvato Mobile	5 von 10
Playman Power Games	Mr. Goodliving	7 von 10
Playman Shoot & Splash	Mr. Goodliving	7 von 10
Playman Summer Games 2	Mr. Goodliving	8 von 10
Playman Winter Games	Mr. Goodliving	8 von 10
South Park Sports Day	THQ Wireless	5 von 10
Torino 2006	I-play	7 von 10

Indoor & Exoten

Name	Hersteller	Sportart	Wertung
3D Pool Urban Hustle	I-play	Billard	6 von 10
3D Pool	Digital Bridges	Billard	6 von 10
3D Surfing	G-mode	Surfen	7 von 10
Curling	Hudson	Eisstockschießen	6 von 10
Deer Hunter	Glu	Jagd	8 von 10
Dirk Nowitzkis Shootout	Elkware	Korbwerfen	6 von 10
Extreme Air Snowboarding	Sumea	Snowboarden	8 von 10
Midnight Billard	Gameloft	Billard	8 von 10
Midnight Bowling	Gameloft	Kegeln	8 von 10
Pro Bowling	Mforma	Kegeln	7 von 10
Pub Darts	Iomo	Dart	5 von 10
Pub Pool	Iomo	Billard	5 von 10
Pub Pool 3	Iomo	Billard	7 von 10
Shark Hunt	Sorrent	Angeln	7 von 10
Speedball 2 Brutal Deluxe	Glu	SciFi-Rugby	7 von 10
Steve Davis Snooker	Iomo	Billard	6 von 10
The Flintstones - Bedrock Bowling	Glu	Kegeln	7 von 10
Tony Hawks American Wasteland	Jamdat	Skaten	8 von 10
Tony Hawks Underground	Jamdat	Skaten	6 von 10
Vans Skate & Slam	Gameloft	Skaten	8 von 10
Wok WM 2005	Plan-B Media	Rodeln	4 von 10



Pocket-PC-Power >>

Auf "Star Wars"-Umsetzungen warten Pocket-PC-Spieler vergeblich, erstklassigen Ersatz bieten aber die flotten Weltraumgefechte von "Anthelion 2". Nach den Heuschreckenkriegen des ersten Teils bedrohen Beduinenhändler die Anthelion-Galaxie und entfesseln außerirdische Mächte.

Anthelion 2

Action >> Simulation

Rasante 360°-Gefechte im Weltall: Ein Dutzend Schiffe und viele Missionen sorgen für Spaß.

In 15 Missionen stellen die Kampfpiloten der Föderation Recht und Ordnung wieder her: Je nach Handlung nehmt Ihr feindliche Jäger aufs Korn, sammelt im Raum schwebende Fracht oder säubert ein Minenfeld, damit das Mutterschiff passieren kann. Die Steuerung per Stylus klappt hervorragend: Die Geschwindigkeit reguliert Ihr per Balken und in der Mitte des Schirms lenkt Ihr das Fadenkreuz auf die Zielmarkierungen; Einsteiger können zusätzlich eine Zielhilfe aktivieren. In den Weltraumschlachten kümmert Ihr Euch nur um Waffenwahl und Navigation, denn dank Autofeuer ballert der Bordcomputer eigenständig. Trotzdem machen wildes Kreuzfeuer und das Teamwork mit den Kollegen die Gefechte knifflig. Zum Glück könnt Ihr mit zehn Jägertypen experimentieren und in den Weiten des Alls zahlreiche Extras wie Schildenergie, Upgrades und neue Waffen finden. Auf eine Sternenkarte verzichtet "Anthelion 2", denn dank Hyperraumsprung findet Euer Schiff eigenständig zur Raumbasis zurück.



Die zwölf Jäger unterscheiden sich durch fünf Statuswerte und drei Waffen.

MOBILE GAMER
SPIEL DES MONATS
POCKET-PC

Alle bestandenen Einsätze dürft Ihr im Free-Modus wiederholen, außerdem lädt der Survival-Modus zu Endlosschlachten mit mehreren Feinden und Verbündeten – leider gibt's keine Mehrspielergefechte. Dafür reizt "Anthelion 2" Euren Pocket-PC technisch aus und bleibt dabei immer blitzschnell: Grafikeffekte wie dynamische Beleuchtung und Texturen wie auch die Tonqualität des Stereo-Soundtracks passt Ihr an Eure Hardware an.

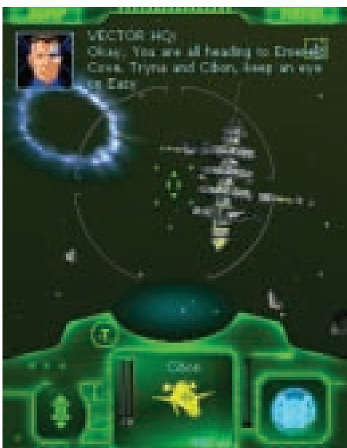
Anthelion 2

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> PDAmill
Link	>> www.pdamill.com
Zirka-Preis	>> 16 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

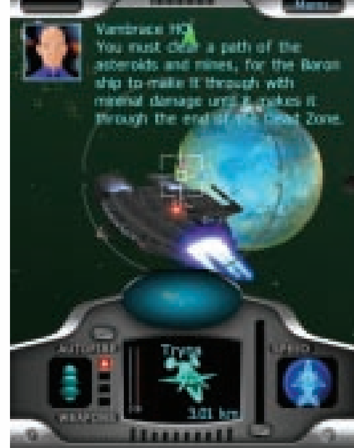
Hier stimmen Technik und Spieltiefe: Opulente Weltraumkämpfe mit Teamgeist und komfortabler Steuerung!



Autopilot: Im Hangar mächtiger Raumstationen landet Ihr per Knopfdruck.



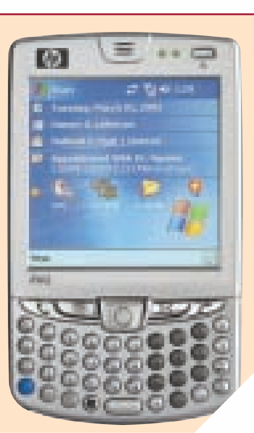
Die Zielmarkierung folgt dem Feind, auch wenn er das Blickfeld verlässt.



Neue Instruktionen: Per Funk weisen Euch Mutterschiff und Kollegen ein.

iPAQ wird zum Multitalent

Hewlett Packard kreuzt Handy und Pocket-PC: GPRS, Bluetooth und WLAN machen den iPAQ HW9600 ab Frühjahr 2006 zum „MDA Pro"-Konkurrenten (siehe letzte Ausgabe). Mit eingebautem GPS-Empfänger und der beiliegenden Software „Tom Tom Navigator" dient der iPAQ sogar als präziser Routenplaner. Im Gegensatz zum T-Mobile-Gerät werden aber Bildschirm und Tastatur deutlich mickriger ausfallen.



Zockt Eure Spiele mit dem Bluetooth-Joypad!

Mit dem Chainpus-Gamepad könnt Ihr auf Pocket-PC, Handys und Smartphones komfortabel spielen: Das Pad besitzt Steuerkreuz, zwei Schultertasten und vier Feuerknöpfe, die auf zwei beweglichen Plattformen platziert sind - Ihr dürft das Joypad separat halten oder von unten an Euer Handheld stecken. Eine AAA-Batterie versorgt das Pad mit Strom, außerdem gehören zwei Spiele zum Lieferumfang. Bei www.click-gamer.com zahlt Ihr 60 Euro.

TV und Radio aus dem Internet

Die Software „Select Radio" bringt ab Februar tausende Sender auf den Pocket-PC: Via WLAN habt Ihr Zugriff auf Stream-Datenbaken wie shoutcast.com und tvradioworld.com. Der Online-Player spielt MP3-Sound sowie Videos in den Formaten ASX und ASF. Die kostenlose Beta-Version findet Ihr unter www.selectradio.com.

Assaultaire

Action >> Shoot'em-Up



Der eindrucksvolle Rotationseffekt rettet die öde Grafik.

In dieser taktischen Ballerei brettert Ihr mit dem Panzer aus der Vogelperspektive über 36 Schlachtfelder: Den Tank lenkt Ihr mit dem Steuerkreuz und der Stylus feuert pixelgenau drei Waffen - MG, Kanone und Granaten mit ballistischer Flugbahn. In den Gefechten mit feindlichen Panzern und Festungen müsst Ihr die individuellen Vorteile Eures Gefährts geschickt nutzen: Die zwölf Statuswerte wie Schussrate und Drehgeschwindigkeit des Turms lassen sich mit erspielten Credits verbessern!

Betriebssystem >>	ab PPC 2002
Hersteller >>	JLE Software
Link >>	www.clickgamer.com
Zirka-Preis >>	11 Euro
Besonderheiten >>	spielt beliebige Musik im MOD-Format

Multiplayer
Grafik 4 von 10
Sound 3 von 10
5 von 10 SPIELSPASS

Die grafisch karge Ballerei überrascht mit taktischem Tank-Tuning.

Deluxe Arcade Pack

Reaktion >> Geschicklichkeit



In der Goldmine müsst Ihr Monster und fallende Felsen beachten.

Vier Arcade-Clones zum Preis von einem Original: "Pac Mad" und "Android" sind unspektakuläre Nachahmer von "Pac-Man" und "Lode Runner". "Goldmine" dagegen fängt dank ansprechender Grafik das Sammelfieber von "Boulder Dash" wesentlich besser ein. "Thinking Bunny" schließlich ist ein Rätselspiel für entspannte Grübler; hier durchquert Ihr Labyrinthe mit verschiebbaren Kisten. Der Spielemix im Retrostil bietet akzeptable Abwechslung, zumal Ihr Geheimnisse wie Leveleditor entdeckt.

Betriebssystem >>	ab PPC 2000
Hersteller >>	Int13 Productions
Link >>	www.int13.net
Zirka-Preis >>	15 Euro
Besonderheiten >>	keine

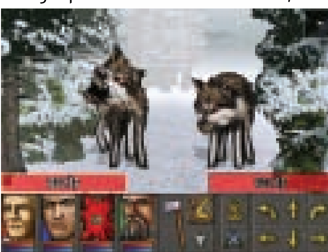
Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10
5 von 10 SPIELSPASS

Passable, wenn auch nicht authentische Retrosammlung mit einigen Secrets.

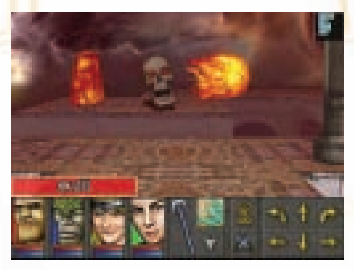
Undercroft

Abenteuer >> Rollenspiel

Das Gruselabenteuer "Undercroft" erinnert an den Rollenspielklassiker "Eye of the Beholder": Eure vierköpfige Party stürmt feldweise durch die Bitmap-Landschaft, bekämpft und bezaubert allerlei Monster. Dabei erforscht Ihr aber nicht nur Kerker, sondern die komplette Umgebung der Stadt Dolbrad - hier treiben Zombies ihr Unwesen! Mit fünf Berufen und je einem Dutzend Talenten lässt sich die Party nach Eurer bevorzugten Kampftaktik arrangieren. Die rund 15-stündige Handlung spielt Ihr in Missionen, die auch Euren Grips fordern: Um Kisten und Tore zu öffnen, sucht Ihr Siegelsplitter und stellt Schlüsselfiguren auf die korrekten Säulen.



Die Steuerung klappt per Stylus: In den Kämpfen klickt Ihr auf Waffe oder Zauber des aktiven Streiters.



Auch Distanzkämpfe muss Eure Party bestehen: Wegen dem Abgrund trefft Ihr den Schädel nur mit Zauber und Pfeilen.



Undercroft

Betriebssystem >>	ab PPC 2000
Hersteller >>	Rake in Grass
Link >>	www.rakeingrass.com
Zirka-Preis >>	17 Euro
Besonderheiten >>	keine

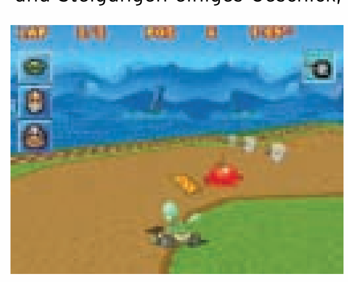
Multiplayer nicht möglich
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Komplexe Abenteuerwelt, talentierte Helden und viele Rätsel garantieren eine aufregende Zombie-Jagd!

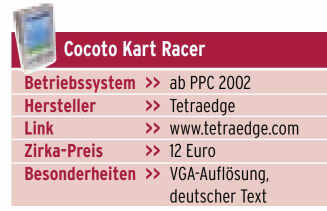
Cocoto Kart Racer

Rennspiel >> Fun-Racer

Nach Handhelds und Handy bekommt auch der Pocket-PC ein Spaßrennen à la "Mario Kart": Die zwölf Kartpiloten wie Affe, Schlange und Octopus fahren nicht nur um die Wette, sondern tricksen sich auch gegenseitig mit allerlei Extras aus. Der Turbo katapuliert Euch an den Gegnern vorbei, Eisblöcke stoppen Eure Verfolger und mit der Moskitorakete ballert Ihr die Konkurrenz aus der Bahn. Die 15 Strecken der Welten Abyss, Vulkan, Atlantis, Dschungel und Paradies fordern mit Kuhlen und Steigungen einiges Geschick, für Abwechslung sorgen zudem Schanzen, Abgründe und tierische Hindernisse. Die Grafik ist flott und lässt sich für Linkshänder kopfüber darstellen. Wegen der karg texturierten Flächen erscheinen die Strecken aber etwas eintönig. Außerdem vermisst Ihr Zeitrennen und Mehrspieler-Modus: Erst wenn der Gegner flucht, macht ein Abschuss richtig Spaß. Die fröhlichen Melodien passen zur Fabeloptik, wirken aber rauschig.



Wegen der breiten Pisten könnt Ihr das Kart auch mit einem schwammigen Steuerkreuz passabel kontrollieren.



Cocoto Kart Racer

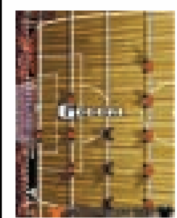
Betriebssystem >>	ab PPC 2002
Hersteller >>	Tetraedge
Link >>	www.tetraedge.com
Zirka-Preis >>	12 Euro
Besonderheiten >>	VGA-Auflösung, deutscher Text

Multiplayer 9 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Flottes Kartrennen mit buckeligen 3D-Strecken, aber kahlen Flächen und zu wenig Spiel-Modi.

Master Kick

Sport >> Kicker



Optimale Sicht aufs Tor: Die Kamera schwenkt übers Spielfeld.

"Master Kick" bringt Taktik und Wettereinflüsse realer Fußballspiele auf den Tisch: Beim Kicker sind die Spieler an Stangen befestigt, die Ihr zum Schuss dreht. Hier könnt Ihr aber die Formation der Elf bestimmen und das Spiel auf Rasen, Schnee, in Halle und Cyberspace austragen - der Untergrund variiert das Rollverhalten des Balls. Die sechs Mannschaften von der Stange dreht Ihr mit Stylus und den vier Funktionstasten - kickert mit beiden Händen oder nur vier Fingern!

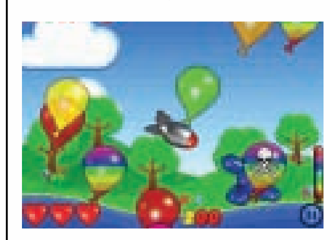
Betriebssystem >>	ab PPC 2000
Hersteller >>	Industry
Link >>	www.indus3.org
Zirka-Preis >>	13 Euro
Besonderheiten >>	VGA-Auflösung

Multiplayer
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Mal was anderes: Amüsantes Tischfußball mit abwechslungsreichen Stadien.

Pop Drop

Action >> Shoot'em-Up



Diese Ballerei bereichert das "Moorhuhn"-Spielprinzip um Extras und Fallen: Mit dem Stylus lasst Ihr die Luftballons platzen und fangt heraus fallende Schätze. Dabei nehmt Ihr Euch vor Totenkopf-Ballons sowie Stachelfischen in Acht und passt auf, dass Ihr keine Bombe einsackt. Farbkombos, knallige Soundeffekte und die kunterbunte Präsentation verleihen "Pop Drop" einen sympathischen Charme. Das Fangspiel lässt sich auch mit älteren PPC-Modellen hochkant sowie quer zocken.

Betriebssystem >>	ab PPC 2000
Hersteller >>	Momentum Games
Link >>	www.momentumgames.com
Zirka-Preis >>	12 Euro
Besonderheiten >>	VGA-Auflösung, deutscher Text

Multiplayer
Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10
4 von 10 SPIELSPASS

Lasst es krachen: Unkomplizierte Ballon-Stecherei für kurze Pausen.



Movies & mehr >>

USA 2005 • 121 Minuten
Genre: Action • Regie: Rob Cohen
Darsteller: Josh Lucas, Jessica Biel, Jamie Foxx, Sam Shepard
FSK: ab 12 Jahren



Stealth - unter dem Radar

Film: Von der Straße in den Himmel. Mit "The Fast and the Furious" landete "Triple X"-Regisseur Rob Cohen im Sommer 2001 einen Überraschungshit – jetzt verlagert er die PS-Protzerei für 130 Millionen Dollar in luftige Höhen. Drei amerikanische Elite-Piloten (Jessica Biel, Jamie Foxx, Josh Lucas) bekommen bei ihren waghalsigen Einsätzen ein intelligentes Roboterflugzeug zur Seite gestellt. Doch bald verweigert die aufmüpfige Blechbüchse alle Befehle – und mutiert zur nationalen Bedrohung.

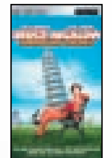
Das klingt simpel, trotzdem entpuppt sich "Stealth" als 1A-Actionkost. Die irren Kamerafahrten quer durch alle Atmosphärenschichten saugen den Zuschauer förmlich ins Cockpit der fotorealistisch animierten Kampfjets. Wie bei Sony üblich wurde das 2,35:1-Cinemascope-Bild auf PSP-taugliches 1,78:1 umformatiert. Für den bombastischen Krawallsound empfehlen wir gute Kopfhörer.

8 von 10

UMD-Faktor: Zum Film selbst gibt es zwar keine Extras, dafür kann man drei neue "Wipe-out Pure"-Strecken im exklusiven Stealth-Outfit spielen. Mit 35 Euro fiel der Listenpreis dennoch viel zu hoch aus. Zum Vergleich: die Doppel-DVD mit XXL-Ausstattung kostet gerade mal 20 Euro.

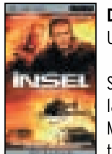
5 von 10

Außerdem im März/Aril



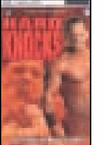
Deuce Bigalow
USA 2005, 83 Minuten, Komödie

Im wenig orginellen Sequel zu "Rent a Man" verschlägt es Gigolo Deuce nach Amsterdam. Einziges Extra: drei Trailer.



Die Insel
USA 2005, 130 Minuten, SciFi

Statt auf der idyllischen Insel landet Lincoln, einer der letzten Menschen, in einem apokalyptischen Alptraum.



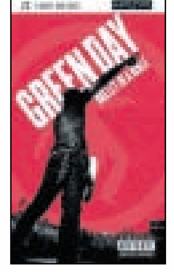
Hard Knocks
USA 2005, 83 Minuten, Wrestling

In dieser Doku erfahrt Ihr alles über den Wrestler Chris Benoit - und drei Kämpfe (53 Minuten) gibt's obendrauf.



Doom
USA 2005, 113 Minuten, Action

Auf einer verlassenen Marsstation bekämft Kommander Sarge samt Spezialeinheit wild gewordene Mutanten. Keine Extras.



USA 2005
116 Minuten
Genre: Musik
Künstler: Billie Joe Armstrong, Mike Dirnt, Tré Cool
FSK: frei

Green Day: Bullet in a Bible

Musik: Sieben MTV Video Music Awards, einen Grammy, einen Echo und 10 Millionen verkaufte Alben - Green Day starteten 2005 voll durch und gehören zur vermutlich erfolgreichsten Punk-Rock-Band dieses Planeten. Im energiegeladenen Auftritt vor 65.000 englischen Fans spielen die drei Jungs 14 ihrer Hits; leider durchbrechen regelmäßig Interview-Schnipsel und Behind the Stage-Aufnahmen das Live-Konzert - Punktabzug.

7 von 10

UMD-Faktor: Wie die Konzert-DVD, im Package mit einer Live-CD bereits für 20 Euro erhältlich, bringt die 30 Euro teure UMD keinerlei Extras mit.

1 von 10



GB 2003
49 Minuten
Genre: Musik-Doku
Künstler: Roger Waters, David Gilmour, Nick Mason, Richard Wright
FSK: frei

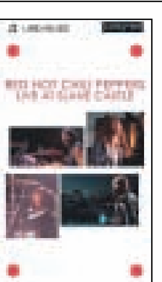
Pink Floyd: The dark Side of the Moon

Musik: Mit "The dark Side of the Moon" gelang Pink Floyd 1973 der Durchbruch - das Album hielt sich 750 Wochen in den Top 100. Die Doku widmet sich diesem Meilenstein der angehenden Pop-Ära: Interviews mit der Band und den Produzenten sowie Filmaufnahmen zeigen den langwierigen Entstehungsprozess des Meisterwerks; die Doku selbst geriet mit knapp 50 Minuten dagegen eher kurz.

6 von 10

UMD-Faktor: Zahlreichen Interviews, die es nicht ins Hauptprogramm schafften, könnt Ihr in der Bonussektion lauschen (40 Minuten). Schade: Musikstücke oder Videoclips sucht Ihr vergebens.

7 von 10



Irland 2003
102 Minuten
Genre: Musik
Künstler: Flea, Anthony Kiedis, John Frusciante, Chad Smith
FSK: frei

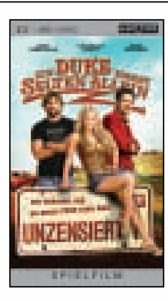
Red Hot Chili Peppers: Live at Slane Castle

Musik: Selbst den Jüngsten unter Euch dürfte der Pepper-Hit "Under the Bridge" ein Begriff sein - denn mit dem dazugehörigen Album "Blood Sugar Sex Magik" hievten die vier Party-Löwen ihren Mix aus Funk, Rock und Hip Hop in massentaugliche Gefilde. Die 18 Titel des Live-Konzerts von 2003 setzen sich aus allen wichtigen Alben und der Ramones-Coverversion "Havana Affair" zusammen.

8 von 10

UMD-Faktor: Nicht mal die dürftigen Extras der DVD-Version fanden den Weg auf die PSP-Scheibe. Die kostet obendrein mit 30 Euro noch fünf mehr als die DVD.

1 von 10



USA 2005
107 Minuten
Genre: Komödie
Regie: Jay Chandrasekhar
Darsteller: Jessica Simpson, Seann William Scott, Johnny Knoxville
FSK: ab 12 Jahren

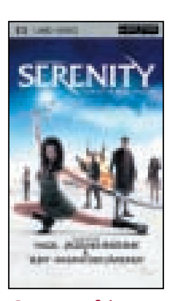
Ein Duke kommt selten allein

Film: Yeeeha! Mit diesem Kampfschrei schwingen sich die Sunny-Boys Luke und Bo in ihr feuerrotes Muscle-Car 'General Lee'. Ziel des wilden Ritts über die staubigen Straßen von Hazzard County: sexy Mädels abschleppen und korrupten Gesetzeshütern in den Allerwertesten treten. Das coole Trio aus Seann "American Pie" William Scott, Johnny "Jackass" Knoxville und einer in der 'Unzensiert'-Fassung noch freizügigeren Jessica Simpson sorgt für PS-lastigen Spaß.

7 von 10

UMD-Faktor: Extras gibt's keine, nur die englische Tonspur und das originale 2,35:1-Kinoformat (Balken oben und unten).

1 von 10



USA 2005
123 Minuten
Genre: SciFi
Regie: Joss Whedon
Darsteller: Gina Torres, Nathan Fillion, Alan Tudyk, Adam Baldwin
FSK: ab 12 Jahren

Serenity

Film: Mit Vampirjägerin "Buffy" gelang Joss Whedon der große TV-Wurf. Sein neuestes Baby, die 500 Jahre in der Zukunft angesiedelte SciFi-Serie "Firefly", starb dagegen nach nur einer Staffel den Quoten-Tod – trotz reichlich Action und Whedon's trockenem Humor. Umso erstaunlicher, dass Captain Reynolds samt Crew dennoch den Sprung auf die Leinwand schafften. Uns soll's recht sein, denn "Serenity" dient nicht nur als würdiger Serien-Abschluss – die spannende Story um Telephatin River und ihr dunkles Geheimnis glänzt mit Effekten auf "Star Wars"-Niveau, coolen Helden und unberechenbaren Bösewichten. Nach "Episode 3" der beste SciFi-Kracher des letzten Jahres – erhältlich ab 2. März.

9 von 10

UMD-Faktor: Von den zahlreichen Extras der Doppel-DVD fehlt auf UMD jede Spur. Das Bild wurde von 2,35:1 auf das PSP-Seitenverhältnis 1,78:1 umformatiert.

1 von 10



USA 2005
102 Minuten
Genre: Komödie
Regie: Nora Ephron
Darsteller: Nicole Kidman, Will Ferrell, Shirley MacLaine
FSK: frei

Verliebt in eine Hexe

Film: Eigentlich wollte die frustrierte Hexe Samantha (bezaubernd: Nicole Kidman) ihren magischen Kräften Lebewohl sagen. Doch als sie die Titelrolle in der Neuauflage des Serien-Oldies "Verliebt in eine Hexe" übernimmt, macht ihr Filmpartner Jack Wyatt das Leben schwer. Schwups greift Samantha in die Trickkiste. Vor gut 30 Jahren avancierte die biedere US-Sitcom zum medialen Dauerbrenner. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis Hollywood den Sixties-Serienhit im Kino recycelt. Heraus kam ein unterhaltsamer Mix aus augenzwinkerndem Update, liebevoller Hommage und klassischer Romanze.

7 von 10

UMD-Faktor: Von den zahlreichen Extras der üppigen Doppel-DVD fehlt auf der UMD jede Spur – trotz gleichen Preises von 20 Euro. Lediglich zwei Trailer und die englische wie französische Tonspur verbergen sich hinter dem hübsch animierten Menü.

2 von 10



Frankreich/USA 2005
85 Minuten
Genre: Action
Regie: Louis Leterrier
Darsteller: Jason Statham, Matthew Modine, Francois Berléand, Jason Flemyng
FSK: ab 12 Jahren

Transporter – The Mission

Film: In seinem zweiten Kino-Einsatz lässt es Transporter Frank Martin unter der Sonne Miamis mächtig krachen. Der Grund: Drogendealer haben seine Fracht, einen kleinen Jungen, entführt. Tolle Locations, coole Darsteller, eine rasante Inszenierung und atemberaubend choreografierte Kampfszenen zeichnen den kurzweiligen Actionthriller aus. Da nehmen wir sogar die vermutlich unrealistischsten Autostunts der Filmgeschichte und das wohl dreisteste Product-Placement seit "I, Robot" gerne in Kauf.

7 von 10

UMD-Faktor: Vorbildlich – der UMD-Winzling enthält die Production-Featurette und entfallenen Szenen der DVD (ca. 45 Minuten), nur die Szenen vom Set und ein paar PR-Interviews fehlen. Die Stereo-Spur ist speziell für Kopfhörer aufbereitet (Headphone-Surround).

8 von 10

Vorschau Filme >>

März	
2. März	Serenity – Flucht in neue Welten
10. März	Queen – The Making of a Night at the Opera
14. März	Der rosarote Panther – Cartoons
14. März	Deuce Bigalow: European Gigolo
16. März	Doom
16. März	Flight Plan: Ohne jede Spur
21. März	Spiel ohne Regeln
23. März	Wächter der Nacht – Nochnoi dozor
28. März	Die Legende des Zorro
31. März	Harry Potter und der Feuerkelch
31. März	Harry Potter und der Gefangene von Askaban
31. März	Harry Potter und der Stein der Weisen
31. März	Harry Potter und die Kammer des Schreckens
April	
6. April	Aliens – Die Rückkehr
6. April	Independence Day – Special Edition
6. April	Speed
12. April	The Brothers Grimm
13. April	Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia



Retro-Gamer

PC Engine GT

NECs Luxus-Handheld ist nicht nur Kult, sondern auch 15 Jahre nach Erscheinen eine hervorragende Mobilkonsole – dank ausgezeichnetem Display und gut sortierter Spielebibliothek.

Für viele altgediente Konsolen-Jünger ist die PC Engine immer noch ein Ausnahme-System: Die Gemeinschafts-Entwicklung des Spieleherstellers Hudson und des Elektronikkonzerns NEC beeindruckte Ende der Achtziger mit Arcade-Optik und -Akustik. Pixelgenaue Umsetzungen von Shoot'em-Up-Automaten, charaktervolle Jump'n'Runs und fesselnde Runden-Strategicals eroberten japanische Spielerherzen im Sturm und ließen NES & Co. alt aussehen. Während das System zwei Jahre nach dem Japan-Start 1989 als Turbo Grafx 16 in den USA veröffentlicht wurde (und wenig erfolgreich mit Mega Drive und SNES konkurrierte), mussten die Europäer auf die NEC-Konsole verzichten. Auch die tragbare Version der PC Engine gelangte ausschließlich durch teuren Import in unsere Gefilde, was dem Handheld von Beginn an den Geruch des Exklusiven verlieh. Allerdings waren die Umstände und Kosten nicht der einzige Grund, warum die PC Engine GT bzw. ihre US-Schwester Turbo Express zum Rolls Royce unter den Handhelds avancierte: Bis heute ziehen einen das gediegene, klotzige Design des Geräts, sein strahlendes Display und die hohe Verfügbarkeit zeitloser Spieleperlen in den Bann.

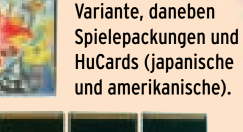
Schwer und schön

Als einziges Handheld zu Anfang der Neunziger verwöhnte die PC Engine GT das Auge mit einem Aktiv-Matrix-Display. Die fortgeschrittene Technik sorgte für größere Schärfe und leuchtendere Farben, zudem gab es bei schneller Action keine hässlichen Verwischeffekte, wie sie für die Passiv-Matrix-LCDs von Game Boy, Lynx und Game Gear typisch waren. Doch das moderne Display hatte auch Nachteile: Der Energieverbrauch der GT ist ungeschlagen hoch, sechs AA-Batterien werden in zweieinhalb Stunden leergesaugt. Außerdem machte der (mit einer Diagonalen von 2,6 Zoll vergleichsweise kleine) Luxus-Bildschirm das Handheld teuer. Mit 44.800 Yen bzw. 300 US-Dollar kostete die tragbare PC Engine zum Start mindestens doppelt so viel wie die anderen Mobil-Konsolen. Dafür war sie auch mindestens doppelt so leistungsfähig: Neben einer 8-Bit-CPU werkelt in der GT ein 16-Bit-Grafikchip, der Prozessor tickt mit 7,6 MHz und die Auflösung beträgt verschwenderische 256 x 192 Pixel. Auch das Design ist wertig, die Ausstattung üppig. Unter dem Bildschirm finden sich sämt-

COLLECTORS CORNER

Während Ihr auf Flohmärkten keine PC Engine GT oder Turbo Express finden werdet, ist das NEC-Handheld übers Internet schnell besorgt. Professionelle Retro-Händler in Fernost oder USA verkaufen die Geräte zwischen 100 (lose) und 150 Euro (neu in Box). Auf Ebay kommt Ihr etwas günstiger weg, dürftet aber unter 60 Euro kaum fündig werden – mit einigen toten Pixeln müsst Ihr Euch hier wie dort abfinden. Während man noch halbwegs einfach und günstig an Peripherie wie Zigarettenanzünder-Adapter oder Linkkabel kommt, ist der TV-Tuner "Turbo Vision" selten zu finden. Anders sieht's bei der Software aus: Das Gros der Titel wurde in großen Mengen produziert und ist entsprechend günstig – ab fünf Euro seid Ihr dabei. Allerdings werden Turbo-Grafx-Spiele seltener angeboten als japanische PC-Engine-HuCards. Wer richtig viel Geld ausgeben will, der legt sich eine weitere Handheld-Variante der NEC-Konsole zu: Die PC Engine LT besitzt einen klappbaren 4-Zoll-Monitor (ähnlich GBA SP) sowie einen TV-Tuner und erlaubt über einen Adapter den Anschluss eines CD-ROM-Laufwerks. Kostenpunkt: 700 Euro.





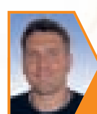






Links die LT-Variante, daneben Spielepackungen und HuCards (japanische und amerikanische).

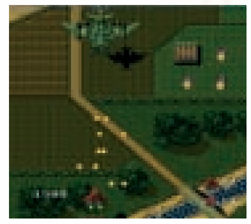
Die Hardware-Bilder sind dem Fachbuch "Spielkonsolen und Heimcomputer" aus dem Gameplan-Verlag entnommen. Autor: Winnie Forster



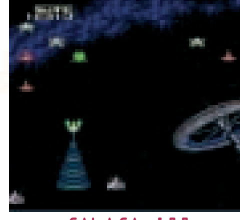
Stephan Freundorfer
"Eindrucksvolle Technik zum erschwinglichen Preis"

Gott sei Dank habe ich meine Turbo Express erst Ende der 90er erstanden. Diese Schärfe und strahlenden Farben hätten meine Augen derart verwöhnt, dass die Konkurrenz unbeachtet an mir vorbeigegangen wäre. Viele tolle Game-Boy- oder Game-Gear-Titel hätte ich so verpasst, auch wenn sich der Schmerz darüber dank "Galaga 88", "Nectaris" & Co. in Grenzen gehalten hätte. Die tragbare PC-Engine ist wegen Größe und Gewicht zwar nicht wirklich mobil, aber auch heute noch ein edles Gerät, dessen sich man in der Öffentlichkeit nicht zu schämen braucht. Irgendwie ähnelt sie damit der PSP. Nur dass es (zurzeit) für das NEC-Handheld mehr gute Spiele gibt...

HIMMEL AUF ERDEN

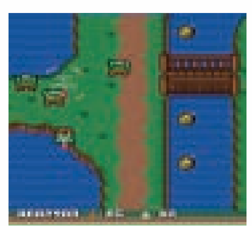

RAIDEN


DRAGON SPIRIT


GALAGA '88

SALAMANDER

TIGER HELI


TOILET KIDS

Dank einer Vielzahl originalgetreuer Arcade-Ballereien ist die PC Engine GT das Handheld erster Wahl für Fans klassischer 2D-Action. Die Abwechslung im Shooter-Bereich ist groß: Da wird horizontal ("Salamander") und vertikal ("Soldier"-Serie) geballert oder den Aliens wellenweise der Garaus gemacht ("Galaga ,88"). Dies geschieht via Raumschiff, Hubschrauber, Drachen ("Dragon Spirit") oder gar Hase ("Rabio Lepus Special"). Mit etwas Glück stoßt Ihr auch auf skurrile Japano-Action wie z.B. "Toilet Kids", wo Kothaufen beschossen werden.

liche Bedienelemente des amerikanischen Turbo-Grafx-Pads: Neben Steuerkreuz sowie je einem Paar Action- und Systembuttons sind das zwei kleine Schieber, mit denen Dauerfeuer zugeschaltet wird. Auf der linken Seite befinden sich Anschlüsse für Netzteil und Kopfhörer sowie Rädchen für Lautstärke und Helligkeit. Am unteren Ende wird die Konsole über ein Spezialkabel mit einem zweiten Gerät verlinkt, rechts befindet sich ein Expansion Port, der den Anschluss eines schmucken TV-Tuners erlaubt.

Spiele mit Grenzen

Da die GT das Innenleben einer PC Engine besitzt und dieselben Medien – flache Speicherkarten in Scheckkarten-Größe – akzeptiert, konnten Käufer des Geräts von Beginn an aus einem gewaltigen Software-Pool schöpfen. Rund 300 Spiele sind in Japan auf den sogenannten HuCards erschienen, darunter eine Vielzahl perfekter Automatenumsetzungen. Abseits von Hudson (wichtigster Spiele-Entwickler) und der Konsolen-Mutter NEC kümmerten sich hauptsächlich urjapanische Hersteller wie Capcom, Irem, NCS oder Taito mit meist ebensolcher Software um die PC Engine (und damit das zugehörige Handheld). Die zunehmende Popularität der CD-ROM – wurde bereits 1988 für die Heimkonsole eingeführt – sowie die wachsende Konkurrenz durch Mega Drive und Super Nintendo ließen den Nachschub an HuCards jedoch in wenigen Jahren versiegen. Amerikanische Handheld-Fans hatten's ein bisschen schwerer: Im Gegensatz zu anderen Mobilkonsolen besitzen die NEC-Geräte Regionalcodes – auf der PC Engine GT laufen nur japanische Spiele, auf der Turbo Express nur US-Titel – und davon gibt's nur 100. *sf*



PC Engine GT (Turbo Express)
1990 bis 1995

Startpreis >>	44.800 Yen (in Japan) 300 Dollar (in USA)
Prozessor >>	8-Bit-CPU mit 7,16 MHz Taktfrequenz
Bildschirm >>	2,6 Zoll (Format 4:3)
Auflösung >>	256 x 192 Pixel
Farben >>	512
Sound >>	6 Kanäle, Stereo
Spiele-Medium >>	HuCard
Spiele-Anzahl >>	ca. 300 Titel (in Japan) ca. 100 Titel (in USA)

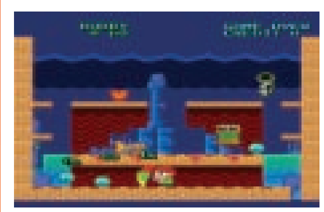
Pro
- kompaktes, wertiges Design
- gutes Aktiv-Matrix-Display
- zuschaltbares Dauerfeuer
- HuCards der Heimkonsole nutzbar
- große Spieleauswahl
- perfekte Umsetzungen zahlreicher Arcade-Klassiker

Contra
- extrem hoher Energieverbrauch
- vergleichsweise hoher Anschaffungspreis
- fehlende Kompatibilität zwischen PC Engine GT und Turbo Express

PERFEKTER PC-ENGINE-SPASS

PARASOL STARS
(Taito, 1991)

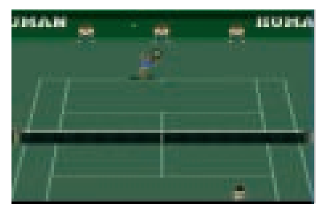
Der dritte Teil der "Bubble Bobble"-Reihe bietet ein weiteres Mal feinste, herausfordernde Plattform-Action mit Knuddel-Garantie. Hüpft durch farbenfrohe Einzelbildschirme, schleudert mit Eurem Regenschirm die Gegner herum und sammelt Obst und Leckereien. Perfekte, aber nicht ganz billige Umsetzung des Taito-Automatens: Die US-Version kostet Euch etwa 30 Euro, die Japan-Variante mindestens das Doppelte.



Die hervorragenden PC-Engine-Umsetzung stand dem Spielautomaten auch grafisch kaum nach.

FINAL MATCH TENNIS
(Human, 1991)

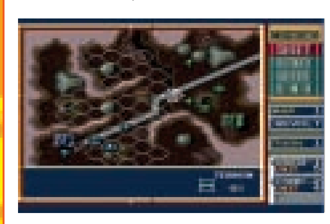
Trotz Beschränkung auf eine Japan-Veröffentlichung wurde Humans Tennissimulation auch in deutschen Fachmagazinen euphorisch gefeiert. Für manche ist "Final Match Tennis" gar heute noch die beste Videospielvariante des weißen Sports. Drei Schlagvarianten, rasante Ballwechsel und ein Turniermodus mit knackigen CPU-Gegnern fordern selbst geübte Spieler heraus und fesseln dauerhaft ans GT-Display.



Trotz Nachfolgern für SNES und PSone ist das erste "Final Match Tennis" immer noch das Highlight.

MILITARY MADNESS (US) NECTARIS (JP)
(Hudson, 1989)

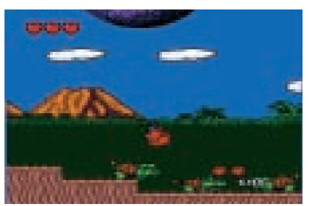
Nach vielen komplexen und unansehnlichen Kriegssimulationen, wie sie die Heimcomputer der Achtziger beherrschten, waren Hudsons rundenbasierte Zukunftsgefechte eine Offenbarung. Der Hexfeld-Krieg sah fein aus und ließ sich schnell erlernen, bot aber dennoch hochmotivierende taktische Tiefe. Zudem diente der PC-Engine-Titel als Inspiration für die deutschen Entwickler Blue Byte und ihren Strategiehit "Battle Isle".



Mit allerlei schwerem Gerät werden bei "Nectaris" rundenweise Schlachten auf einem Mond ausgetragen.

BONK'S ADVENTURE (US) PC GENJIN (JP)
(Hudson, 1989)

Mit drei Abenteuern eines wasserköpfigen Steinzeithelden erschuf Hudson nicht nur eine spielens- und liebenswerte Hüpfspiel-Reihe, sondern verantwortete auch das Maskottchen der Konsole. Mit dem knuffigen Bonk hüpft Ihr durch farbenfrohe 2D-Levels und knockt Gegner mit Kopfnüssen aus, während Ihr nebenher fröhlichen Melodien lauscht. Die Spiele sind gut und halbwegs günstig erhältlich (außer Teil 3).



Das erste Hüpfabenteuer von Steinzeit-Knirps Bonk wurde in Japan für PS2 und Gamecube neu aufgelegt.